

GAME BOY ADVANCE™



KONAMI.

AGB-AKWP-EUR

KRAZY RACERS™



Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUEVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURART UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HOUW CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG Kwaliteitseisen VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DET ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SÅ ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Contents

Story	1
Basic Controls	2
Starting a Game	3
Character Descriptions.....	4
Viewing the Race Screen	6
Race Menu	7
License Center	11
Rumor Billboard.....	11
Save	11
Items	12
Item Shop.....	13
How to connect the Game Boy Advance™	
Game Link™ Cable	14

STORY

A Krazy World hovering in space has been flooded with go-carts! Children and adults alike are crazy about go-karting!

One day, this e-mail was sent to a group of Konami characters by Konami NET requesting their appearance in a go-cart race.

Invitation

A Konami Character Grand Prix will be held on the Krazy Circuit. You're in, right?

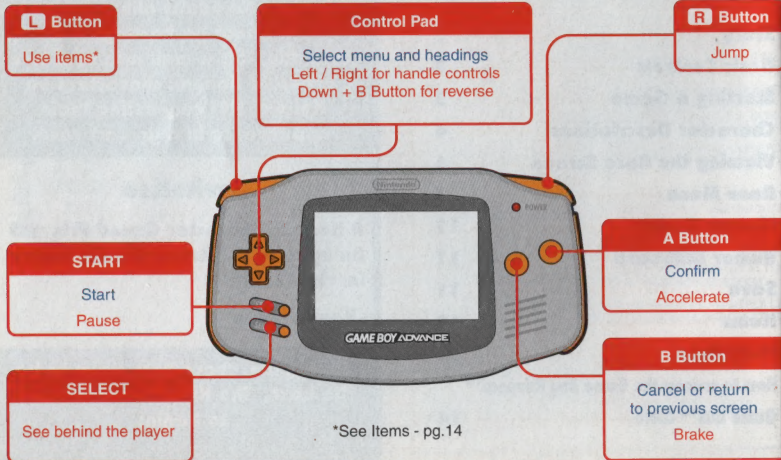
-Konami Man

All Konami characters claim to be the best. The KRAZY race is about to begin!



Basic Controls

Red indicates button commands during the race;
blue indicates button commands for other screens.





Starting a Game

1. Properly insert the game cartridge into the Game Boy Advance™ unit and turn on the power.
2. Press START on the Title Screen, select either New Game or Load Game, and press START.
To Load: Data files will be displayed. Use Up or Down to select the file to load and press the A Button.
*Only possible when there is previously saved data. See Save - pg. 11
3. Use the L and R Buttons to enter the player's name. Use the Control Pad to select letters, the A Button to input, and the B Button to cancel. After completing name entry, select END and press the A Button. A confirmation message will appear, and if the name as shown is correct, choose OK and press the A Button. To make changes, choose NO and press the A Button.
4. Use the Control Pad on the Menu Screen (Home Page) to select a menu to go to and press the A Button.

License Center	Take a test to obtain a license	pg. 13
Race Menu	Move to the Race Menu Screen	pg. 9
Item Shop	Purchase items, set items	pg. 15
Rumor Billboard	Get a variety of information about the game	pg. 13
Exit	Finish the game and return to the Title Screen *Data will be erased if the Title Screen is returned to without saving.	
Save	Move to the Save Screen	pg. 13

Character Descriptions

Goemon

Goemon Series Representative

A righteous, hot-blooded youth. He has rescued Oedo from countless dangers, and decided to participate in the competition because of an eerie feeling about the race that had begun to creep up on him.

*Top Speed ③

*Acceleration ④ *Grip ③



Pawapuro-Kun

Jikkyo Power Pro. Baseball Series Representative

Youth who loves baseball and dreams of appearing in the Koshien high school baseball tournament where the best of the best high school teams in the country compete. Will fan support give him an edge in Krazy Racing ?

*Top Speed ②

*Acceleration ③ *Grip ③



Pastel

Twinbee Series Representative

Pilot of the Winbee. She is a gentle, outgoing young girl who normally spends her time maintaining peace on Donburi Island as a member of the Twinbee Team.

*Top Speed ③

*Acceleration ④ *Grip ③



Nyami

Poppin' Music Series Representative

She is a teen popstar who, together with her sidekick Mimi, performs as a TV announcer and singer. The show she appears in regularly, "Poppin' Party," is at the top of the charts.

*Top Speed ③

*Acceleration ③ *Grip ②



The aim of Krazy Racing is to win the Konami Character Grand Prix. But for some reason, all the characters assembled seem to have misunderstood this somewhere along the line...

Top Speed, Acceleration, and Grip are measured on a numerical scale, with 5 being the best.

Takosuke

Parodius Series
Representative

The son of Mr. Parodius. He appeared in the first Parodius and still puts on lively shows of Paro Power. He still stirs up an uproar here and there.



Top Speed 2
Acceleration 3 *Grip 3

Ninja

Metal Gear Series
Representative

With a robust physique and a high degree of combat ability, the true nature of Ninja is nonetheless enshrouded in mystery.

*Top Speed 3
*Acceleration 3 *Grip 2



Dracula

Castlevania Series
Representative

This demon lord was sealed and kept in a deep sleep for a long time, but was resurrected so that he could participate in Krazy Racing.

*Top Speed 3
*Acceleration 2 *Grip 2



Moai

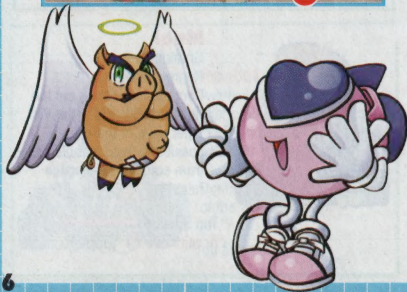
Gradius Series
Representative

Continuously blows out ion rings used to attack the Vic Viper ship. Is there a possibility that he could be from some ancient space ruins?!

*Top Speed 3
*Acceleration 2 *Grip 2



Viewing the Race Screen



- 1** Items in possession *See Items - pg. 12
- 2** Power Gauge: Displays the remaining number of times an item can be used.
Green Light : 1 time remaining
Blue Light : 2 times remaining
Red Light : 3 times remaining
- 3** Course Direction Display
- 4** Current Time
- 5** Current Lap / Total Number of Laps
- 6** Current Location on Course
- 7** Course Outline
- 8** Speedometer
- 9** Display of Current Positions up to 4th Place
- 10** Player's Current Ranking
- 11** Number of Coins Currently Held



Race Menu

Krazy GP *See License - pg. 11

This is the menu selection for the Grand Prix races, in which the player's goal is to place 1st overall in each of the cups. Finishing in 3rd place or higher in a race allows the player to advance to the next race. If the total number of player points at the end of 4 races ranks the player 1st overall, the player will be able to take a license test.

How to begin the Grand Prix race

Use the Control Pad to select Krazy GP on the Race Menu Screen and press the A Button.

Use Up or Down to select the game level and press the A Button. Choose your favorite character on the Character Selection Screen using the Control Pad and press the A Button to confirm selection. Finally, use Left or Right on the Cup Selection Menu to choose the cup to race in and press the A Button to confirm and begin the race.

Of the 4 available cups, the only one that can be chosen at first is the Krazy Cup.

In order to participate in other cups, the player must obtain licenses.

An increase in game level makes player rivals stronger and raises the limit on maximum speeds, making the game more difficult overall.

Game Over

When the player finishes in 4th place or lower in any of the races in the Grand Prix they may continue, but will lose 1 player. When there are no remaining players left to continue with, and the player places in 4th place or lower once again, the game will be over.

Time Attack

This is the menu selection for the player to race against the clock on their favorite course. There are no rivals to interfere with the player from breaking course records!

How to begin a Time Attack

Select Time Attack from the Race Menu Screen and press the A Button. Use the Control Pad to choose your favorite character and press the A Button. Use Up and Down to select the course to race on within the Course Selection Screen and press the A Button to confirm your choice.

Free Run

Use this menu selection to race on your favorite course. This is the place to practice for the Grand Prix races.

How to start a Free Run

Choose Free Run from the Race Menu Screen and press the A Button. Use Up and Down to set the game level and press the A Button. Select your favorite character with the Control Pad and press the A Button to confirm. Finally, choose the course to be raced within the Course Selection Screen and press the A Button to confirm your choice.

*In Time Attack and Free Run modes player can only select 12 of the 16 courses. The remaining 4 courses can be selected once the player has advanced to the Krazy Grand Prix Cup.

VS. Mode (Multi-Player Race)

First see the description on pg. 14 on how to connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to multiple Game Boy Advance™ units. After this first step has been completed, both players who want to join in the multi-player race should select VS. Mode from the Race Menu and press the A Button to confirm. Once VS. Mode has been entered, a message will be sent to confirm the number of player entrants. If this number is correct, press the A Button. Next, select the menu for VS. race and press the A Button to confirm your selection. The multi-player race and battle are played just as if they were a normal race, except that the player's rivals are the other connected players. Once all the players are connected in VS. Mode, any player can select the Race Menu.

Free Run : Just like a normal Free Run, except with the connected players as rivals.

Match Race : A VS. race between players.

Mini-Battle : Just like a normal mini-battle, except with the connected players as rivals.

Pause Menu

Press START during a race or battle to pause the game. Press START, or the B Button, to return to the game.

During the Grand Prix	Continue	The game is returned to as it was.
	Quit	Give up and return to the Race Menu.
During all other races besides Grand Prix	Retry	Try again from the starting point under the same game conditions.
	Change Character	Change characters and play the course again under the same conditions.
	Change Course	Change course and start over under the same conditions.
	Quit	Give up and return to the Race Menu.

Mini-Battle

Enjoy a mini-game that's a little different from your average race.

Bomb Chaser

Staying within the time limit, drive through the course and play Bomb Chaser.

Rules:

The "it" character is randomly selected before the race begins. The character with the bomb is "it". When the go-cart of the character who's "it" touches another go-cart, the touched go-cart becomes "it" and the bomb is transferred. A player wins when they do not have the bomb when time runs out. Keep a watch over the amount of remaining gasoline. If a character runs out of gasoline their go-cart becomes extremely slow and turns into an easy target. After a set amount of time, gasoline will appear on the course.

Chicken

This is a battle of wits to see who can run a straight 400-meter course and stop closest to the goal.

Rules:

The player's go-cart automatically starts moving after the battle begins. Press the B Button to brake at just the right spot. The character that is able to stop closest to the goal is the winner. Keep in mind that the brake can only be used once.

License Center

This is where the player takes driving tests to obtain each one of the licenses. Tests can only be taken if the player has finished in 1st place in the Krazy Grand Prix Cup and received test-taking credentials. Becoming the Krazy Cup champion makes the player eligible for the "B Class" license. After the "B Class" license test has been passed, the player is able to race in the Hyper Cup and Premium Cup. Finishing in 1st place in both the Hyper Cup and the Premium Cup makes the player eligible to take the "A Class" license test. The "A Class" license is necessary in order to race in the Champion Cup. Rumor has it that there is a "S Class" license as well.

Rumor Billboard

Using the Rumor Billboard makes a wide variety of information on the game available to the player. Newly loaded information is designated by a "New" mark next to icons on the Home Page (Menu Screen).

Save

Current game progress can be saved as 3 different save game files. Select the file to save the game in with Up and Down on the Control Pad and press the A Button to confirm. Saved data includes the player's name, license credentials, number of coins, trophies, last character used, and titles earned. Titles reflect a player's characteristics. You'll see when saving for the first time.



Items

Picking up Bells scattered throughout the race course during the Grand Prix and the Free Run allows the player to get their hands on a variety of different items. Blue Bells are Engine Turbo boosters, and Red Bells are for all other items. It is not clear what these items are until the Bell is picked up. Press the L Button to use collected items.

Turbo

Turbo speed. Particularly effective if used after a spinout or crash.

Eye Wrap

Player becomes invisible to rivals for a fixed amount of time.

Time Bomber

This item explodes 3 seconds after being set on the ground. It will explode before the 3 seconds are up if a rival comes into contact with it.

Scoop Drill

Drills a hole in the ground. Falling in causes a major loss in time.

Barrier

The player will be protected from rival attacks for a fixed period of time.

Blue Missile

This missile, which shoots straight forward, can be launched three times. Enemies crash when hit.

Red Missile

This automatic heat-seeking missile follows its target wherever it may go. It almost always hits its target.

Ice Crash

Pillars of ice rise from the ground. Go-carts spinout if these ice pillars are hit.

Electric Battery

All rivals are attacked with an electrical charge.

Pigs

All rivals are transformed into pigs for a fixed period of time. Speeds are greatly reduced if characters are turned into pigs, and items cannot be used.

Ally Spark

Friends of each of the characters appear. For a fixed period of time, the player moves at turbo speeds and is invincible. It is also possible to attack rivals by crashing into them.

Be careful of accidentally swapping items!

*Turbo boosters that have been saved up will all be changed into another item if a Red Bell is picked up.

*Other items in possession will be changed to Engine Turbo Boosters if a Blue Bell is picked up.

*Other items in possession will not be changed even when the player picks up a Red Bell.



Purchase Items

Items that are obtained by picking up Red Bells can also be purchased at this shop with Coins collected during races.

Set Items

Simply purchasing items has no value. Press the L or R Buttons to move to the screen to set items and outfit your go-cart with purchased items. As many as three different types of items can be set, with a maximum of 2 of the same type of item equipped. In other words, the number of times items can be used increases by a maximum of 2 additional times. However, it does not help you unless you obtain chosen items during a race. In order to outfit items, use Up and Down to select the "Set Item" option and press the A Button. This will bring up a display of a list of all of the items currently held by the player. Use Left and Right to select items and press the A Button to confirm choices. After items have been set, press the B Button to return to the Home Page (Menu Screen).



Connecting the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

The following is an explanation of how to link up Game Boy Advance™ units using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

Items to Prepare

- Game Boy Advance™ Unit ————— A unit for each player is necessary
- "Konami Krazy Racing" Cartridge ——— A cartridge for each player is necessary
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cable
- For 2 players ————— 1 cable is necessary

How to Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

1. Make sure that the Power Switch is OFF on all units, and insert the game cartridge into each unit.
2. Connect each Game Boy Advance™ Game Link™ Cable by attaching them to the external extension connectors on the game units.
3. Turn the Power Switch ON on each game unit.
4. See pg.11 for descriptions on game button controls.

*Do not connect game units not being used when playing with 2 players.

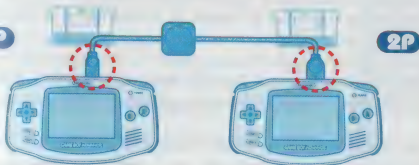
*The player with the game unit connected with the small plug becomes Player 1.

Refer to the chart on the right to connect each unit with the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.
(Note the difference in plug size.)

Cautionary note on the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

The following cases will result in transmission failure or malfunction.

[Connection Diagram]



- When using any cable other than the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is not completely connected
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is removed during play
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is not correctly connected to each game unit
- When more than 2 units are connected



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

WARRANTY

Konami guarantees that this GAME BOY Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault either return it to the place of purchase or Konami will guarantee to replace it (If within 90 days of purchase). In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Do not forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee applies only within the UK and Eire and does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY
KONAMI of Europe GmbH., London Branch,
Jubilee House
7/9 The Oaks Ruislip,
Middlesex
HA4 7LF
U.K.

Inhalt

Geschichte.....	17
Grundlegende Steuerung.....	18
Spielvorbereitung.....	19
Beschreibung der Spielfiguren	20
Screen-Inhalt während des Rennens..	22
Renn-Menü	23
Lizenz-Zentrum	27
Verüchte-Pinwand	27
Speichern	27
Gegenstände	28
Verkaufsstelle	29
Anschluss des Game Boy Advance™	
Game Link™ Kabels	30

Geschichte

Eine verrückte Welt schwebt im Weltraum...
... und quillt geradezu von Go-Carts über!
Jedermann, Kinder und Erwachsene, sind
absolut "krazy" danach, einen Go-Cart zu
fahren! Eines Tages wurde diese e-mail von
Konami NET an alle Spielfiguren, oder wie wir
sie nennen "Character", geschickt, und diese zur
Teilnahme an einem Go-Cartrennen
aufgefordert.

Einladung

Auf der Krazy-Rennstrecke findet ein Konami-
Character-Grand Prix statt. Du machst doch mit,
nicht wahr?

- Konami-Mann

Und so fand also ein Go-Cartrennen statt, das
den Namen "Konami-Character-Grand Prix" trug.
Wenn es dem Spieler gelingt, das Rennen zu
gewinnen, erhält er den angesehenen Titel
"Character King".

Alle Konami-Spielfiguren, die sich versammelt
haben, behaupten von sich, die besten zu sein.
Gleich fängt das KRAZY-Rennen an!



Grundlegende Steuerung

Rote Buchstaben bezeichnen die Tasten-Befehle während des Rennens;
blaue Buchstaben bezeichnen die Tasten-Befehle für andere Screens

L Taste

Verwende
Gegenstände

Control Pad

Auswählen von Menüpunkten und Titeln
Links / Rechts zum Lenken
Abwärts + B-Taste für Rückwärtsgang

R Taste

Sprung

START-Taste

Start
Pause

SELECT-Taste

Blick hinter die Spielfigur



A-Taste

Bestätigen
Beschleunigen

B-Taste

Löschen oder zurück zu
vorherigen Screen
Abbremsen

*Siehe Gegenstände - Seite 28



Spielvorbereitung

- Schiebe die Spielkassette in deinen Game Boy Advance™ und schalte die Stromversorgung ein.
- Drücke die START-Taste, wenn der Titel-Screen erscheint, und wähle entweder ein neues Spiel oder lade ein gespeichertes Spiel, und drücke dann die START-Taste.
- Laden:** Eine Liste mit Dateien wird angezeigt. Verwende die Auf-oder Abwärtstaste, um das zu ladende Spiel auszuwählen, und die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.
- Dieser Vorgang ist nur möglich, wenn Du vorher Daten gespeichert hast. Siehe zum Speichern - Seite 27
- Verwende die L- und R-Tasten, um den Namen des Spielers einzugeben. Verwende hierbei das Control Pad zur Auswahl der Buchstaben, die A-Taste zur Bestätigung Deiner Eingabe und die B-Taste zum Löschen von Buchstaben. Nachdem die Namens eingabe abgeschlossen ist, wähle END und drücke die A-Taste. Daraufhin erscheint eine Bestätigungsanzeige, und wenn der gezeigte Name korrekt ist, wähle OK und drücke die A-Taste. Wenn Du Änderungen vornehmen möchtest, wähle NEIN, und drücke die A-Taste.
- Verwende das Control Pad, während der Menü-Screen (Home Page) angezeigt wird, wähle ein Menü aus, zu dem Du gehen möchtest, und drücke die A-Taste zur Bestätigung.

Lizenz-Zentrum	Bestehe eine Prüfung, um eine Lizenz zu erhalten	S. 27
Renn-Menü	Weiter zum Renn-Menü-Screen	S. 23
Online-Verkauf	Kaufe Gegenstände, verwende Gegenstände	S. 29
Gerichte-Pinwand	Hier erhältst Du verschiedene Information über das Spiel	S. 27
Ende	Beende das Spiel und kehre zum Titel-Screen zurück.	
Speichern	*Die Daten werden gelöscht, wenn Du zum Titel-Screen zurückschaltest, ohne vorher zu speichern. Schalte zum Speicherungs-Screen um	S. 27

Beschreibung der Spielfiguren

Goemon

Repräsentant der Goemon-Serie

Ein gerechtigkeitsliebender, heißblütiger junger Mann. Er hat Oedo vor zahllosen Gefahren bewahrt und sich entschieden, an diesem Rennen teilzunehmen, weil ihn ein unheimliches Gefühl über das Rennen beschlichen hatte.

*Höchstgeschwindigkeit ⑤

*Beschleunigung ④ *Bodenhaftung ③



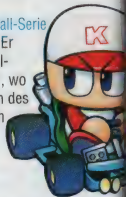
Pawopuro Kun

Repräsentant der Jikkyo Power Pro Baseball-Serie

Ein Junge, der Baseball über alles liebt. Er träumt davon, eines Tages im Oberschul-Baseballturnier von Koshien aufzutreten, wo die allerbesten Oberschul-Mannschaften des Landes gegeneinander antreten. Werden die Anfeuerungsrufe seiner Fans ihm auch im Krazy-Rennen helfen?

*Höchstgeschwindigkeit ②

*Beschleunigung ③ *Bodenhaftung ③



Pastel

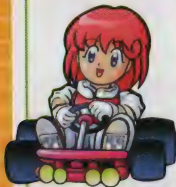
Repräsentantin der Twinbee-Serie

Sie steuert den Winbee. Sie ist ein nettes, offenes junges Mädchen, das normalerweise damit beschäftigt ist, als Mitglied des Twinbee-Teams den Frieden auf der Donburi-Insel aufrecht zu erhalten.

*Höchstgeschwindigkeit ⑤

*Beschleunigung ④

*Bodenhaftung ③



Nyami

Repräsentantin der Poppin Music-Serie

Sie ist eine Teenager-Schlagerdiva, die zusammen mit ihrer Partnerin Mimi als Fernsehansagerin und Sängerin auftritt. Die Show, in der sie regelmäßig gastiert, "Poppin' Party", liegt immer an der Spitze der Hitparaden.

*Höchstgeschwindigkeit ⑤

*Beschleunigung ③ *Bodenhaftung ②



Ziel bei von Krazy Racing ist es, den Konami-Character-Grand Prix zu gewinnen. Aber aus irgendeinem Grund scheinen teilnehmenden Spielfiguren zu irgendeinem Zeitpunkt etwas falsch verstanden zu haben.

Werte für Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung werden auf einer numerischen Skala dargestellt, wobei 5 der beste Wert ist.

Phosuke

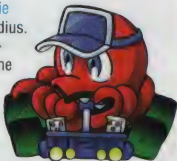
Repräsentant der Parodius-Serie

Ist der Sohn von Herrn Parodius. Erschien im ersten Parodius-Spiel und zeigt immer noch seine animierende Show von Parodius. Es gelingt ihm nach wie vor, hier und da großes Aufsehen zu erregen.

Höchstgeschwindigkeit ②

Beschleunigung ③

Bodenhaftung ⑤



Ninja

Repräsentant der Metal Gear-Serie

Obwohl er einen robusten Körperbau hat und über fantastische Kampfkraft verfügt, ist die wahre Natur des Ninja immer noch von Geheimnissen umwittert.

*Höchstgeschwindigkeit ③

*Beschleunigung ③

*Bodenhaftung ②



Dracula

Repräsentant der Castlevania-Serie

Dieser Dämon war für lange Zeit verbannt und wurde in einem tiefen Schlaf gehalten. Aber er wurde wieder zum Leben erweckt und kann nun am Krazy Racing teilnehmen.

*Höchstgeschwindigkeit ③

*Beschleunigung ③

*Bodenhaftung ②



Moai

Repräsentant der Gradius-Serie

Er bläst ständig Ionenringe, die dazu eingesetzt werden, das Vic Viper-Schiff anzugreifen. Könnte es möglich sein, daß er von uralten Weltraum-Ruinen stammt?

*Höchstgeschwindigkeit ⑤

*Beschleunigung ②

*Bodenhaftung ②



Screen-Inhalt während des Rennens



- 1** Gegenstände in Besitz *Siehe Gegenstände S. 28
- 2** Leistungsanzeige: Anzeige der Häufigkeit, die der betreffende Gegenstand noch verwendet werden kann.
Grünes Licht: noch einmal
Blaues Licht: noch zweimal
Rotes Licht: noch dreimal
- 3** Strecken-Richtungsanzeige
- 4** Gegenwärtige Zeit
- 5** Gegenwärtige Runde / Gesamtzahl der Runden
- 6** Gegenwärtige Position auf der Rennstrecke
- 7** Überblick über die Rennstrecke
- 8** Tachometer
- 9** Anzeige der gegenwärtigen Positionen bis zu Platz 9
- 10** Gegenwärtiger Rang des Spielers
- 11** Anzahl der Münzen, die der Spieler gegenwärtig hat



Renn-Menü

Krazy GP *Siehe Lizenz - S. 27

ist die Menüwahl für die Grand Prix-Rennen, in denen der Spieler versucht, Platz 1 in allen Rennen des Wettbewerbs zu erzielen. Wenn es einem Spieler gelingt, Platz 3 oder besser zu belegen, kann der Spieler im nächsten Rennen mitfahren. Wenn die Gesamtzahl der Punkte des Spielers am Ende von 4 Rennen ihn auf Platz 1 in der Wertung bringen, kann sich der Spieler zur Lizenzprüfung melden.

Wie startet man ein Grand Prix-Rennen

Wende das Control Pad, um Krazy GP im Renn-Menü-Screen zu wählen, und drücke die A-Taste. Wähle dann mit der Aufwärtstaste den gewünschten Schwierigkeitsgrad und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Wähle die von Dir bevorzugte Spielfigur im Auswahl-Screen für die Spielfiguren und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Abschließend drückst Du die Rechts- und Linkstaste im Auswahl-Screen für den Pokalwettbewerb, um den zu wählen, in dem Du mitfahren willst, und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Nun kann das Rennen beginnen.

In den vier verschiedenen Pokalwettbewerben kannst du anfangs nur den Krazy Cup wählen.

Um in den anderen Wettbewerben mitfahren zu können, muß der Spieler zunächst die erforderlichen Lizenzen erhalten.

Wenn Du einen höheren Schwierigkeitsgrad wählst, werden die Gegner des Spielers stärker, und die Grenzen für die Höchstgeschwindigkeit werden angehoben. Dadurch wird das Ganze insgesamt kniffliger.

Beendete

Wenn der Spieler eines der Rennen des Grand Prix auf dem 4. Platz oder schlechter beendet, kann er zwar weiterfahren, erhält jedoch keine Spielfigur. Wenn keine Spielfiguren mehr übrig sind, mit denen der Spieler weiterfahren kann, ist das Rennen zu Ende, wenn der Spieler das nächste Rennen wieder auf Platz 4 oder schlechter beendet.

Zeitfahren

Dies ist der Menüpunkt, bei dem der Spieler auf seiner Lieblingsstrecke gegen die Uhr fährt. Es sind keine gegnerischen Fahrer auf der Strecke, die unseren Helden daran hindern könnten, neue Rundenrekorde aufzustellen!

Starten des Zeitfahrens

Wähle die Position Zeitfahren (Time Attack) im Renn-Menü-Screen und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Verwende das Control Pad, um Deine Lieblings-Spielfigur zu wählen, und drücke die A-Taste. Verwende dann die Auf- und Abwärtstasten, um im Streckenwahl-Screen Deine bevorzugte Rennstrecke zu wählen, und drücke die A-Taste zur Bestätigung Deiner Wahl.

Freies Training

Verwende diesen Menüpunkt, um ein Rennen auf Deiner bevorzugten Rennstrecke zu fahren. Hier kannst Du für die Grand Prix-Rennen üben.

Starten des freien Trainings

Wähle die Position für freies Training (Free Run) im Renn-Menü-Screen und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Verwende dann die Auf- und Abwärtstasten, um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen, und drücke die A-Taste. Wähle dann mit dem Control Pad die von Dir bevorzugte Spielfigur und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Abschließend wählst du im Streckenwahl-Screen Deine bevorzugte Rennstrecke und drückst dann die A-Taste zur Bestätigung Deiner Wahl.

*Sowohl beim Zeitfahren als auch im freien Training kann der Spieler zunächst nur 12 der 16 Rennstrecken wählen. Die verbleibenden 4 Strecken kann der Spieler erst fahren, nachdem er sich zur Teilnahme zum Krazy Grand Prix Cup qualifiziert hat.

VS. Modus (Rennen für mehrere Spieler)

Es dir zunächst die Beschreibung auf Seite 30 durch, wie der Anschluss über das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels zwischen zwei Game Boy Advance™ erfolgt. Wenn der Anschluss "steht", müssen beide Spieler, die gegeneinander spielen möchten, den VS. Modus im Renn-Menü wählen und die A-Taste zur Bestätigung drücken. Sobald der VS. Modus korrekt eingegeben ist, wird eine Meldung gesendet, die die Anzahl der Spielereinträge bestätigt. Wenn diese Zahl korrekt ist, drücke die A-Taste. Als nächstes wählst du das Menü für VS. Rennen und drückst die A-Taste zur Bestätigung. Rennen zwischen mehreren Spielern und Kampfrennen werden im Prinzip genauso gefahren wie ein normales Rennen, mit der Ausnahme, dass der gegnerische Fahrer nun der andere angeschlossene Fahrer ist. Wenn alle Spieler im VS. Modus angeschlossen sind, kann jeder der Spieler die Auswahl im Renn-Menü vornehmen.

- Freies Training** : Genau wie beim normalen freien Training, nur daß in diesem Fall die angeschlossenen Fahrer gegeneinander fahren.
- Spielrennen** : Ein Rennen zwischen den beiden Spielern gegeneinander.
- Mini-Kampfrennen** : Genau wie beim normalen Mini-Kampfrennen, nur daß in diesem Fall die angeschlossenen Fahrer gegeneinander fahren.

Pause-Menü

Wenn Du während eines Rennens oder bei einem Kampf-Rennen die START-Taste drückst, wird das Spiel vorübergehend unterbrochen. Drücke die START-Taste erneut oder die B-Taste, um das Spiel fortzuführen.

Während des Grand Prix:	Fortsetzung	Das Spiel wird auf den Zustand zurückgestellt, wo Du begonnen hast.
	Beenden	Gib auf und kehre zum Renn-Menü zurück.
Bei allen Rennen außer dem Grand Prix:	Neuer Versuch	Versuche es unter denselben Spielbedingungen noch einmal vom Startpunkt aus.
	Wechsel der Spielfigur	Wechsle die Spielfigur und fahre die Strecke noch einmal unter sonst gleichen Bedingungen.
	Wechsel der Rennstrecke	Wechsle die Rennstrecke und fahre noch einmal unter sonst gleichen Bedingungen.
	Beenden	Gib auf und kehre zum Renn-Menü zurück.

Mini-Kampfrennen

Viel Spaß bei einem Mini-Spiel, das sich ein bißchen von den sonst üblichen Rennen unterscheidet.

Bomben-Verfolger

Bleibe innerhalb der Zeitbegrenzung, durchfahre die Strecke und spiele den Bomben-Verfolger

Spielregeln:

Die Spielfigur, die "dran" ist, wird vor Beginn des Rennens nach dem Zufallsverfahren ausgewählt. Die Spielfigur, an deren Go-Cart eine Bombe befestigt ist, ist "dran". Wenn der Go-Cart der Spielfigur, die "dran" ist, einen anderen Go-Cart berührt, dieser Go-Cart "dran" und erhält die Bombe. Die Spieler, die gerade nicht im Besitz der Bombe sind, wenn die Zeit ausläuft, gewinnen. Achte auch auf die noch verbleibende Benzinmenge. Wenn kein Sprit mehr zur Verfügung steht, wird der Go-Cart extrem langsam und ist dann leichte Beute für den Go-Cart, das "dran" ist. Nach einem gewissen Zeitraum erscheint Benzin auf der Rennstrecke.

Chicken

Dies ist ein Kampfrennen für Gewiefte, die beweisen wollen, wer auf einem 400-Meter-Kurs losrasen und am dichtesten beim Ziel abstoppen kann.

Die Regeln:

Der Go-Cart des Spielers fährt automatisch los, sobald der "Kampf" beginnt. Drücke die B-Taste, um genau beim richtigen Punkt zu bremsen. Diejenige Spielfigur, die es schafft, am dichtesten beim Ziel anzuhalten, geht als Sieger hervor. Beachte, daß man die Bremsen nur einmal benutzen kann!

Lizenz-Zentrum

unterzieht sich der Spieler Fahrertests, um eine der Lizenzen zu erhalten. Die Tests können nur durchgeführt werden, wenn der Spieler beim Krazy Grand Prix Cup gewonnen und grünes Licht zur Teilnahme an den Tests bekommen hat. Wenn Meister beim Krazy Cup geworden ist, kann der Spieler die "Pro B Class"-Lizenz erwerben. Wenn er den "Pro B Class"-Test bestanden hat, hat der Spieler die Berechtigung, an den Rennen des "Hyper Cup" und des "Premium Cup" teilzunehmen. Führt man beim "Hyper Cup" und beim "Premium Cup" als Erster über die Ziellinie, erhält der Spieler die Berechtigung, die "Pro A Class"-Lizenz zu erhalten. Die "Pro A Class"-Lizenz benötigt man, um beim "Champion Cup" teilnehmen zu dürfen. Gerüchte kursieren, daß es zudem noch eine "Pro S Class"-Lizenz gibt.

Erträge-Pinwand

Auf dem "Schwarzen Brett" geht man, um sich die neuesten Infos anzusehen, die die Möglichkeiten des Spielers für die Zukunft darstellen. Neuhinzugekommene Infos werden mit der Markierung "New" neben den Symbolen auf der Home Page (Bildschirm) versehen.

Speichern

Der momentane Spielverlauf kann in 3 verschiedene Spielstandordner gespeichert werden. Wähle den Ordner, in den Du den Spielstand speichern möchtest, mit Hoch und Runter auf dem Control Pad, und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Gespeicherte Daten sind Spielernamen, Berechtigungen, eine Lizenz zu erhalten, Anzahl der Münzen, Pokale, die zuletzt gewonnenen Spielfigur und die gewonnenen Titel. Die "Statistik" (Titel) zeigt die Statistik des Spielers an. Du wirst dies sehen, wenn Du zum ersten Mal speicherst.

Gegenstände

Das Aufsammeln von Glocken, die auf den Kursen des Grand-Prix-Rennens und des freien Trainings verstreut herumliegen, erlauben es dem Spieler, eine Reihe von verschiedenen Objekten zu erhalten. Blaue Glocken sind Turbolader, während Rote Glocken für alle andere Gegenstände stehen. Welcher Art diese Objekte sind, ist dem Spieler zunächst unklar, bis die Glocke sich auflöst. Drücke die L-Taste, um gesammelte Objekte zu benutzen.

Turbo

Turbo-Geschwindigkeit. Besonders wirkungsvoll, wenn man ihn nach einem Dreher oder Unfall einsetzt.

Augenklappe

Der Spieler wird für seine Kontrahenten unsichtbar – und das für eine bestimmte Zeit.

Zeitbombe

Dieses Objekt explodiert nach 3 Sekunden, nachdem man es gelegt hat. Es geht allerdings früher hoch, wenn ein Mitstreiter es berührt.

Bohrbagger

Bohrt ein Loch in den Boden. Wer dort einfährt, verliert eine Menge Zeit.

Barriere

Der Spieler wird vor den Angriffen der Kontrahenten für eine gewisse Zeit geschützt.

Blaue Rakete

Diese Rakete, die direkt nach vorn abgeschossen wird, kann dreimal zum Einsatz gebracht werden. Die Gegner haben einen Unfall, wenn sie getroffen werden.

Rote Rakete

Diese Rakete ist ein automatisches wärmesuchendes Geschöß; es folgt dem Ziel, wohin es sich auch bewegt. Es verfehlt sein Ziel fast nie.

Eisbarriere

Eispfeiler steigen aus dem Boden hervor. Go-Carts geraten ins Schleudern, wenn man auf diese Eispfeiler trifft.

Elektrische Batterie

Alle Kontrahenten werden mit einer elektrischen Ladung angegriffen.

Schweine

Alle Kontrahenten werden für eine gewisse Zeit in Schweine verwandelt. Die Geschwindigkeiten werden drastisch gesenkt, wenn Spielfiguren zu Schweinen wurden, und Gegenstände können nicht benutzt werden.

Ally Spark

Die Freunde der jeweiligen Spielfiguren erscheinen. Für eine bestimmte Zeit blickt sich die Spielfigur mit Turbo-Geschwindigkeit und ist unverwundbar. Man kann auch direkt in Gegner hineinfahren und einen Unfall verursachen.

Sei vorsichtig, daß du nicht versehentlich Gegenstände vertauschst!

*Turbolader, die du dir aufgespart hast, werden alle in andere Gegenstände verwandelt, wenn du eine rote Glocke aufsammelst.

*Andere Gegenstände in Deinem Besitz verwandeln sich in Motor-Turbolader, wenn Du eine blaue Glocke aufsammelst.

* Andere Gegenstände in Deinem Besitz verwandeln sich nicht, selbst wenn Du eine rote Glocke aufsammelst.



Verkaufsstelle

Auf von Gegenständen

Gegenstände, die Du durch Aufsammeln von roten Glocken erlangen kannst, sind auch in der Verkaufsstelle mit Münzen zu erwerben, die du während des Rennens aufgesammelt hast. Wähle mit dem Control Pad den Gegenstand, den Du kaufen möchtest, und drücke die A-Taste zur Bestätigung deiner Wahl.

Teile einbauen

Beachte nicht, daß Du einfach Gegenstände kaufst. Drücke die L- oder R-Taste, um zu dem Screen weiterzuschalten, wo Du Teile einbauen lassen und Deinen Go-Kart mit den erworbenen Teilen ausrüsten kannst. Du kannst bis zu drei verschiedene Arten von Ausrüstungsgegenständen einsetzen, wobei Du maximal zwei Gegenstände derselben Art verwenden kannst. Oder anders ausgedrückt kann die Häufigkeit der Verwendbarkeit von Gegenständen maximal zweimal erhöht werden. Dies alles hilft Dir jedoch nichts, bis Du die gewählten Gegenstände während eines Rennens erworben hast. Um Deinen Kart mit Gegenständen auszurüsten, verwende die Auf- und Ab-Taste, um die Option "Teile einbauen" aufzurufen, und bestätige dann die A-Taste. Daraufhin erscheint eine Liste aller Gegenstände in einer Anzeige, die der Spieler gerade in Besitz hat. Verwende die Rechts- und Linkstaste, um Gegenstände zu wählen, und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Nachdem Du die gewünschten Objekte eingebaut hast, drücke die B-Taste, um zur Home Page (Menü-Screen) zurückzukehren.



Anschluss des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel

Nachfolgend findest du eine Erläuterung dazu, wie man Game Boy Advance™ -Geräte mit einem Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels verbinden kann.

Vorzubereitende Gegenstände

- Game Boy Advance™ -Geräte ——— Ein Gerät für jeden Spieler
- "Konami Krazy Racing"-Spielkassette ——— Eine Spielkassette für jeden Spieler ist erforderlich
- Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel
Für zwei Spieler ist ein ——— Kabel erforderlich

Anschlussverfahren für das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel

1. Überzeuge dich davon, daß die Stromversorgung an allen Geräten ausgeschaltet ist (Power-Schalter auf OFF), und schiebe die Spielkassetten in alle Geräte.
2. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel an die dafür vorgesehene externe Erweiterungsbuchse jedes der Geräte an.
3. Schalte die Stromversorgung an allen Spielgeräten ein (Power-Schalter ON).
4. Eine genauere Beschreibung zu den Funktionen der einzelnen Bedienelemente des Spiels findest du auf S. 25.

Schließe keine Spielgeräte an, die nicht benutzt werden sollen, wenn Ihr zu zweit spielt.

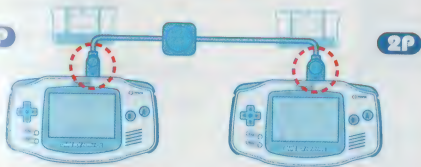
* Der Spieler mit dem Spielgerät, an das der kleinere Steckverbinder angeschlossen ist, wird Spieler 1.

Zum Anschluss der Geräte mit dem Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel siehe das Schaubild auf der rechten Seite (Beachte insbesondere die unterschiedliche Größe der Steckverbinder.)

Besondere Hinweise zu Vorsichtsmaßnahmen für das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel

In den folgenden Fällen kommt es zu Übertragungsfehlern oder sonstigen Fehlfunktionen.

[Anschlussdiagramm]



- Verwendung eines anderen Verbindungskabels als des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel
- Unvollständiger Anschluss des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel während des Spiels abgezogen wird
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel nicht richtig an den einzelnen Geräten angeschlossen ist
- Wenn mehr als zwei Geräte angeschlossen werden



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.



NOTES

A series of horizontal lines for writing notes, spanning the width of the page below the header.

Table des Matières

Histoire	33
Commandes de base	34
Pour commencer le jeu	35
Description des personnages	36
Positionner l'écran de la course	38
Menu de la course	39
Centre de licences	43
Vidéo des rumeurs	43
Nouveauté	43
Objets	44
Magasin	45
Comment raccorder un câble Game Boy	
Avance™ Game Link™ ?	46

Histoire

Un monde fou-fou planant dans l'espace...
se retrouve noyé sous les karts!

Tous ici, enfants comme adultes, sont fous
des courses de karts!

Un jour, ce courrier électronique a été
envoyé à chacun des personnages par
Konami NET, leur demandant de participer à
une course de karts.

Invitation

Le Grand Prix des Personnages Konami se
tiendra sur le "Krazy" Circuit. Tu en es, dis?

-Konami Man

Et ainsi la course de karts appelée le
"Grand Prix des Personnages Konami"
a eu lieu.

Devenir le champion de la course permet au
joueur d'obtenir le titre convoité de
"Roi des Personnages".

Tous les personnages Konami sont prêts à en
découdre. La course KAZY va commencer!

Commandes de bases

Les lettres **rouges** sont pour le contrôle des touches pendant la course;
les lettres **bleus** sont pour le contrôle des autres écrans.

Touche L

Pour utiliser
les objets*

Touche de Direction

Pour sélectionner le menu et les rubriques
Gauche / Droite pour les commandes
du manche
Bas + Touche B pour la marche arrière

Touche R

Pour sauvegarder

START

Pour commencer
Pour mettre sur pause

Touche A

Pour confirmer
Pour accélérer

SELECT

Pour voir derrière le joueur

Touche B

Pour annuler ou revenir
à l'écran précédent
Pour freiner



*Voir Objets - p. 44

Pour commencer le jeu

Introduisez correctement la cartouche de jeu dans le Game Boy Advance™ et mettez-le sous tension. Appuyez sur START sur l'Ecran Titre, sélectionnez New Game [Nouveau Jeu] ou Load Game [Charger Jeu], et appuyez sur START.

Pour charger: Les fichiers de données s'affichent. Utilisez Haut ou Bas pour sélectionner le fichier à charger et appuyez sur la touche A.

Il est possible uniquement s'il existe des données précédemment sauvegardées. Voir Sauvegarde - p. 43

Utilisez les Touches L et R pour entrer le nom du joueur. A l'aide de la Touche de Direction sélectionnez les lettres, avec la Touche A validez et avec la Touche B annulez. Après avoir entré les noms, sélectionnez END [FIN] et appuyez sur la touche A. Un message de confirmation s'affiche, et si le nom qui apparaît est correct, choisissez OK et appuyez sur la touche A. Pour modifier, choisissez NO [NON] et appuyez sur la Touche A.

A l'aide de la Touche de Direction dans l'Ecran de Menu (Page d'accueil) sélectionnez un menu à visiter et appuyez sur la touche A.

Press Center [Ecran de licence]	Passer un test pour obtenir une licence	p. 43
Menu [Menu de la Course]	Pour aller à l'écran de Menu de la Course	p. 39
Shop [Magasin]	Acheter, définir des objets	p. 45
Billboard [Page des rumeurs]	Pour obtenir une grande variété d'informations sur le jeu	p. 43
Quitter]	Pour quitter le jeu et revenir à l'Ecran Titre	
	*Les données seront effacées si vous revenez à l'Ecran Titre sans sauvegarder.	
	Pour aller à l'Ecran de Sauvegarde	p. 43



Description des personnages

Goemon

Représentant de la série Goemon

Un jeune homme vertueux et passionné. Il a sauvé Oedo d'innombrables dangers, et a décidé de participer à la compétition à la suite d'un pressentiment sur la course qui s'est immiscé progressivement en lui.

*Vitesse Maximale ③ étoiles

*Accélération ④ étoiles *Adhérence ③ étoiles



Pawapuro-Kun

Représentant de la série Jikkyo Power Pro Base-ball

Un garçon qui adore le base-ball et rêve de participer au tournoi de base-ball du lycée Koshien où les meilleures équipes lycéennes du pays s'affrontent. Est-ce que les encouragements des supporters lui donneront l'avantage dans la course Krazy Racing?

*Vitesse Maximale ② étoiles

*Accélération ③ étoiles *Adhérence ③ étoiles



Pastel

Représentante de la série Twinbee

Pilote du Winbee. C'est une jeune fille sympathique et extravertie, qui passe généralement son temps à maintenir la paix sur l'île Donburi comme membre de l'équipe Twinbee.

*Vitesse Maximale ③ étoiles

*Accélération ④ étoiles *Adhérence ③ étoiles



Nyami

Représentante de la série Poppin Music

Cette adolescente, star pop, avec son acolyte Nyami produit comme présentateur et chanteuse. L'émission à laquelle elle apparaît régulièrement, "Poppin Music" est au top du hit parade.

*Vitesse Maximale ③ étoiles

*Accélération ③ étoiles *Adhérence ③ étoiles

le Krazy Racing est de remporter le Grand Prix des personnages Konami. Mais pour une raison quelconque, on dirait que les personnages présents n'ont pas bien compris ce qui allait se passer sur la ligne de départ...
 La Vitesse Maximale, l'Accélération et l'Adhérence sont mesurées sur une échelle numérique, avec 5 étant le meilleur.

Snake

Représentant de la série

Contra

Créé par M. Parodius. Il a fait sa première apparition dans le jeu Contra. Parodius et produit une série de vivants spectacles de Power. Il fait toujours des apparitions ici et là.

Vitesse Maximale 4 étoiles

Accélération 3 étoiles *Adhérence 3 étoiles



Ninja

Représentant de la série
Metal Gear

D'un physique robuste et d'une grande habileté au combat, la vraie nature du Ninja reste néanmoins enveloppée de mystères.

*Vitesse Maximale 3 étoiles

*Accélération 3 étoiles *Adhérence 2 étoiles



Dracula

Représentant de la série
Castlevania

Ce prince des démons a été enfermé et laissé dans un profond sommeil pendant très longtemps, mais il a été réveillé afin de participer à Krazy Racing.

*Vitesse Maximale 3 étoiles

*Accélération 3 étoiles *Adhérence 2 étoiles



Moai

Représentant de la série
Gradius

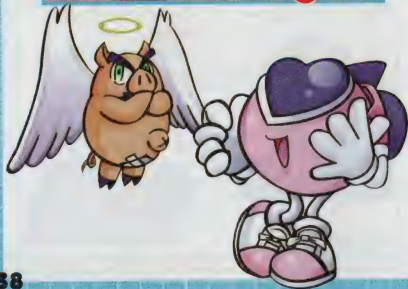
Il souffle sans arrêt des bagues ioniques utilisées pour attaquer le vaisseau Vic Viper. Se pourrait-il qu'il vienne d'anciennes ruines spatiales?!

*Vitesse Maximale 3 étoiles

*Accélération 2 étoiles *Adhérence 2 étoiles



Visionner l'écran de la course



- 1** Objets en possession *Voir Objets - p. 44
- 2** Echelle de Puissance: Affiche le nombre de utilisations possibles d'un objet.
Témoin vert: reste 1 fois
Témoin bleu: reste 2 fois
Témoin rouge: reste 3 fois
- 3** Affichage de la direction de la course
- 4** Temps actuel
- 5** Tour actuel / Nombre total de tours
- 6** Emplacement actuel dans la course
- 7** Profil de la course
- 8** Compteur de vitesse
- 9** Affichage de la position actuelle jusqu'à la 4ème
- 10** Classement du joueur actuel
- 11** Nombre de Pièces actuellement possédées



Menu de la course

Krazy GP *Voir Licence - p. 43

Le menu de sélection pour les courses du Grand Prix, dans lequel le joueur vise la 1ère place au classement général de toutes les coupes. Finir à la 3ème place ou mieux dans une course permet au joueur d'avancer à la course suivante. Si le score total de points d'un joueur à la fin de 4 courses le classe premier de tous, il peut alors passer un test de licence.

Comment commencer le Grand Prix?

À l'aide de la Touche de Direction sélectionnez Krazy GP sur l'écran de menu de la course et appuyez sur la touche A. Avec la Touche de Direction ou Bas sélectionnez le niveau de jeu et appuyez sur la touche A. Choisissez votre personnage préféré sur l'écran de sélection des personnages avec la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A afin de confirmer la sélection. Enfin, avec la Touche de Direction ou Droite dans le menu de sélection de la coupe choisissez la coupe à courir et appuyez sur la Touche A pour commencer et démarrer la course.

Il y a 4 coupes disponibles, la seule qui puisse être choisie en premier est la Krazy Cup.

Pour participer à d'autres coupes, le joueur doit obtenir une licence.

L'augmentation du niveau du jeu rend les adversaires du joueur plus forts et repousse la limite de vitesse maximale, ce qui rend le jeu globalement plus difficile.

Game Over

Si le joueur finit à la 4ème place ou pire dans n'importe quelle course du Grand Prix, il peut continuer, mais perdra un point. Lorsqu'il n'y a plus de joueurs restants pour continuer, le jeu prend fin si une course est finie à nouveau à la 4ème place ou pire.

Time Attack [Course contre la montre]

Voici le menu de sélection pour que les joueurs courent contre la montre dans leur course préférée. Pas de rival pour vous empêcher de pulvériser les records de courses!

Comment débiter Time Attack?

Sélectionnez Time Attack à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A. Utilisez la Touche de Direction pour choisir votre personnage préféré et appuyez sur la Touche A. A l'aide de Haut et Bas sélectionnez la course à courir dans l'écran de sélection de la course et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre choix.

Free Run [Course libre]

Utilisez ce menu de sélection pour courir votre course préférée. Parfait pour vous entraîner pour les courses du Grand Prix.

Comment débiter une course libre?

Choisissez Free Run [Course libre] à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A. Utilisez Haut et Bas pour régler le niveau de jeu et appuyez sur la Touche A. Sélectionnez votre personnage préféré avec la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Enfin, choisissez la course à courir dans l'écran de sélection de la Course et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre choix.

* Dans Time Attack et Free Run, le joueur peut sélectionner au début seulement 12 des 16 courses. Les 4 courses restantes ne peuvent être sélectionnées qu'une fois que le joueur a avancé à la coupe Krazy Grand Prix.

Mode (Course à plusieurs)

En premier, regardez la description page 46 " Comment raccorder un câble Game Boy Advance™ Game Link™ ? " afin de connecter les Game Boy Advance™. Une fois cette première étape accomplie, les deux joueurs qui veulent se joindre à la course à plusieurs doivent sélectionner " VS. Mode " à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Une fois " S. Mode " entré, un message sera envoyé pour confirmer le nombre de joueurs participants. Si ce nombre est correct, appuyez sur la Touche A. Ensuite, sélectionnez le menu pour la course " VS. " et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre sélection. La course et la bataille à plusieurs sont jouées comme des courses normales, sauf que les adversaires du joueur sont les autres joueurs connectés.

Une fois tous les joueurs connectés en " VS. Mode ", n'importe quel joueur peut sélectionner le Menu de la Course.

- Free Run : Tout comme une course libre normale, mais avec les joueurs connectés comme adversaires.
- Match Race : Une course entre joueurs.
- Mini-Battle : Tout comme une mini bataille normale, mais avec les joueurs connectés comme adversaires.

Menu Pause

Appuyez sur START pendant une course ou bataille pour suspendre le jeu. Appuyez sur START à nouveau, ou sur la Touche A pour reprendre le jeu.

Pendant le Grand Prix	Continue	Le jeu reprend tel quel.
	Quit	Pour abandonner et revenir au menu de la course.
Pendant toutes les autres courses, hormis le Grand Prix	Retry	Essayer à nouveau du début dans les mêmes conditions de jeu.
	Change Character	Pour changer de personnages et rejouer la course dans les mêmes conditions de jeu.
	Change Course	Pour changer de course et commencer depuis le début dans les mêmes conditions de jeu.
	Quit	Pour abandonner et revenir au menu de la course.

Mini-Battle [Mini Bataille]

Amusez-vous d'un nouveau jeu légèrement différent de la course type.

Bomb Chaser [Balle au prisonnier]

En restant dans les limites du temps imparti, conduisez à travers la course et jouez à la Balle au Prisonnier.

Règles:

Le personnage du "Prisonnier" est sélectionné au hasard avant que la course ne commence. Le personnage sur qui est attachée une bombe est le "Prisonnier." Lorsque le kart du personnage qui est le "Prisonnier" touche un autre kart, le k touché devient à son tour le "Prisonnier" et reçoit la bombe. Le joueur gagne s'il n'a pas la bombe quand le temps s'est écoulé. Pensez aussi à surveiller le volume d'essence restant. Si vous manquez d'essence, le kart ralentit et devient alors une cible facile pour le personnage du "Prisonnier". Après un temps défini, l'essence apparaît sur la course.

Chicken [Poule mouillée]

Il s'agit d'une bataille de dur à cuire pour voir qui peut courir un 400 mètres en ligne droite et s'arrêter le plus près de l'arrivée.

Règles:

Le kart du joueur démarre automatiquement une fois que la bataille commence. Appuyez sur la Touche B pour freiner le plus au bon endroit. Le personnage capable de s'arrêter le plus près de l'arrivée gagne. N'oubliez pas que les freins ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

License Center [Centre de Licence]

Il faut que le joueur passe des tests de conduite afin d'obtenir chacune des licences. Les tests ne peuvent être passés que si le joueur a fini à la 1ère place dans la Coupe Krazy Grand Prix et a reçu des références pour passer les tests. Devenir 1er de la Coupe Krazy qualifie le joueur pour la licence "Classe Pro B". Une fois passé le test pour la licence "Classe B", le joueur peut courir dans la Coupe Hyper et la Coupe Premium. Finir à la 1ère place dans les deux coupes Hyper et Premium qualifie le joueur pour passer le test pour la licence "Classe Pro A". La licence "Classe Pro A" est nécessaire afin de courir dans la Coupe des Champions. La rumeur dit qu'il existe aussi une licence "Classe Pro S".

Rumor Billboard [Affichage des rumeurs]

En visitant l'affichage des rumeurs, le joueur trouve à sa disposition une large variété d'informations sur le jeu. Les informations nouvellement téléchargées sont désignées par une marque "New" à côté des icônes sur la Page d'Accueil (en haut du Menu).

Save [Sauvegarder]

Le jeu actuel peut être sauvegardé sous 3 fichiers de jeu différents. Sélectionnez le fichier vers lequel vous voulez sauvegarder le jeu avec Haut ou Bas sur la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Les sauvegardes comprennent le nom du joueur, les références de licence, le nombre de pièces, de trophées, le dernier jeu utilisé, et les titres remportés.

Les titres reflètent les caractéristiques d'un joueur. Vous les verrez lorsque vous sauvegarderez pour la première fois.

Objets

Ramasser les Cloches éparpillées tout au long du parcours pendant le Grand Prix et la Course Libre permet au joueur de glaner beaucoup d'objets différents. Les Cloches Bleues sont des propulseurs turbo pour moteur et les Cloches Rouges sont pour tous les autres objets. La nature des autres objets ne devient utile pour le joueur qu'une fois la Cloche ramassée. Appuyez sur la touche L pour utiliser les objets glanés.

Turbo

Vitesse turbo. Particulièrement efficace si utilisé après un tête-à-queue ou une collision.

Oeil secret

Le joueur devient invisible pour ses adversaires pendant une durée déterminée.

Bombe à retardement

Cet objet explose 3 secondes après avoir touché le sol. Il explosera avant les 3 secondes si un rival entre en contact avec.

Foreuse

Perce un trou dans le sol. Y tomber fait perdre beaucoup de temps.

Barrière

Le joueur est protégé des attaques rivales pour une durée déterminée.

Missile Bleu

Ce missile, qui tire droit devant, peut être lancé trois fois. Les ennemis se fracassent une fois touchés.

Missile Rouge

Ce missile à tête chercheuse automatique suit sa cible où qu'elle aille. Il ne rate pratiquement jamais sa cible.

Collision de glace

Des piliers de glace émergent du sol. Les karts font un tête-à-queue s'ils entrent en collision avec.

Batterie Électrique

Tous les adversaires sont attaqués avec une charge électrique.

Cochons

Tous les adversaires sont transformés en cochon pour une durée déterminée. La vitesse des personnages est considérablement réduite s'ils sont transformés en cochon et les objets ne peuvent pas être utilisés.

Aide des Amis

Les amis de chaque personnages apparaissent. Pendant une durée déterminée, le joueur se déplace à vitesse turbo et est invincible. Il peut aussi attaquer ses adversaires en rentrant dedans.

Attention de ne pas échanger involontairement des objets!

- * Les Propulseurs Turbo qui ont été de côté seront tous transformés en autre objet si une Cloche Rouge est ramassée.
- * Les autres objets en possession seront transformés en Propulseur Turbo pour moteur si une Cloche Bleue est ramassée.
- * Les autres objets en possession seront pas transformés même si le joueur ramasse une Cloche Rouge.

Acheter des objets

Les objets obtenus en ramassant des Cloches Rouges peuvent également être achetés dans ce magasin en utilisant les objets collectionnés pendant les courses. Sélectionnez l'objet à acheter à l'aide de la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer.

Définir les objets

Il ne faut pas simplement acheter des objets. Appuyer sur la Touche L ou R pour déplacer l'écran pour définir les objets et équiper votre kart des objets achetés. Trois différents types d'objets peuvent être définis, avec un maximum de 2 du même objet à équiper. Autrement dit, le nombre de fois qu'un objet peut être utilisé est multiplié par 2. Néanmoins, cela ne peut servir que si vous réussissez à obtenir les objets choisis pendant une course. Afin d'équiper votre kart en objets, utilisez la Touche Bas pour sélectionner l'option "Set Item" [Définir les objets] et appuyez sur la Touche A. Une liste de tous les objets actuellement en possession du joueur s'affichera. A l'aide de Gauche et Droite, sélectionnez les objets et appuyez sur la Touche A pour confirmer les choix. Une fois les objets définis, appuyez sur la Touche B pour revenir à la Page d'Accueil (ou de Menu).



Raccorder un câble Game Boy Advance™ Game Link™

Voici l'explication du raccordement de plusieurs Game Boy Advance™ à l'aide d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

Ce que vous devez préparer

- Game Boy Advance™ — Un pour chaque joueur
 - Cartouche "Konami Krazy Racing" — Une cartouche pour chaque
 - Câble Game Boy Advance™ Game Link™
- Pour 2 joueurs — 1 câble est nécessaire

Comment raccorder un câble Game Boy Advance™ Game Link™ ?

1. Assurez-vous que chaque appareil est sur OFF et introduisez une cartouche de jeu dans chaque appareil.
2. Raccordez un câble Game Boy Advance™ Game Link™ en le branchant sur le connecteur d'extension externe sur chaque appareil.
3. Mettez chaque appareil sous tension, sur ON.
4. Voir p. 41 pour les descriptions des commandes des touches.

*Ne raccordez pas d'appareils s'ils ne sont pas utilisés lorsque vous jouez à deux.

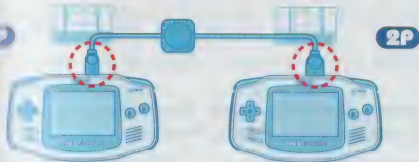
*Le joueur dont l'appareil est raccorder avec la fiche la plus petite est le Joueur 1.

Reportez-vous au schéma ci-contre pour raccorder chaque appareil avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™.
(Attention à la différence de taille des fiches)

en garde pour le câble Game Boy Advance™ Game Link™

suivants entraîneront un échec de la transmission ou un dysfonctionnement.

[Schéma de raccordement]



- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance™ Game Link™.
- Si le câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas complètement enfoncé
- Si le câble Game Boy Advance™ Game Link™ est retiré pendant le jeu
- Si le câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas correctement raccordé à chaque appareil
- Si plus de deux appareils sont raccordés



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Game Boy GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Game Boy contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

**KONAMI of Europe GmbH., Paris Branch,
23 Rue Cambon, 75001 Paris, France**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Hot Line
08 36 68 16 15*

3615
KONAMI*

***2,23F/Min**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes sont exposées à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître même si le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Índice

Argumento	51
Controles básicos	52
Empezando un juego	53
Descripción de los personajes	54
Visualizar la carrera en pantalla	56
Menú de la Carrera	57
Centro de Permiso para Conducir	61
Plataforma de Rumores	61
Guardar	61
Items	62
Lista de Ítems	63
Conectar el cable Game Link™	
Game Boy Advance™	64

Argumento

Un Krazy World flotando en el espacio... ¡ahora está inundado con karts!
¡Todos, niños y adultos a la par, están "krazy" por conducir karts!
Un día, se le envió este correo electrónico a cada uno de los personajes de la AED Konami, solicitando su participación en una carrera de karting.

Invitación

En el Circuito Krazy se efectuará el Gran Premio de Personajes de Konami. Vas a participar, ¿verdad?

-El Hombre Konami

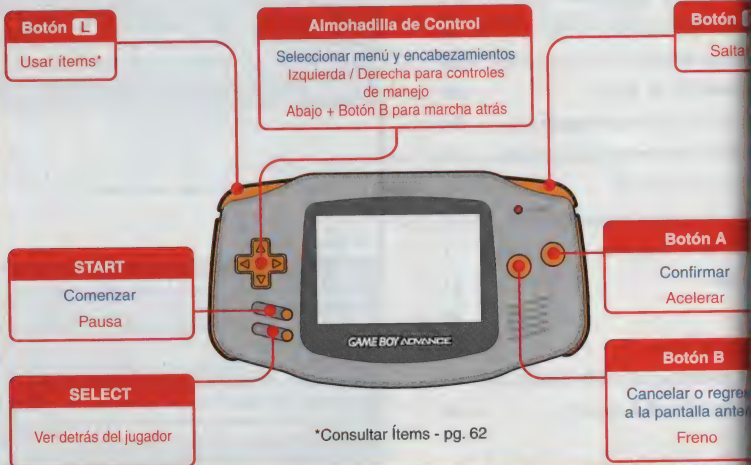
Y de este modo se celebró la carrera de karting llamada "Gran Premio de Personajes de Konami".

El jugador que se proclame campeón de la carrera obtendrá el codiciado título de "Rey de los Personajes."

Cada uno de los personajes de Konami aquí reunidos se autoproclaman como el mejor. ¡La carrera KRAZY está a punto de comenzar!

Controles básicos

Las letras **rojas** son para comandos de botones durante la carrera; las letras **azules** son para comandos de botones para otras pantallas.



Comenzando un juego

Inserta correctamente el cartucho del juego en la Game Boy Advance™ y enciéndela.
 Pulsa **START** en la Pantalla de Título, selecciona New Game (Juego Nuevo) o Load Game (Cargar Juego), y pulsa Start.
 Al cargar: Aparecerán los archivos de datos. Usa Arriba o Abajo para seleccionar el archivo que deseas cargar y pulsa Botón A.
 ¿Cómo se puede hacer cuando se tienen datos previamente guardados. Consulta Guardar - pg. 61
 Usa los Botones L y R para introducir el nombre del jugador. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar las letras, el Botón A para introducirlas y el Botón B para cancelar. Después de terminar de introducir el nombre, selecciona END y pulsa el Botón A. Aparecerá un mensaje de confirmación, y si el nombre que aparece es el correcto, selecciona OK, y pulsa el Botón A. Para hacer cambios, selecciona NO y pulsa el Botón A.
 Usa la Almohadilla de Control en la Pantalla Menú (Home Page) para seleccionar un menú, y pulsa el Botón A.

Lista de Permisos	Hacer una prueba para obtener un permiso	pg. 61
Lista de la Carrera	Moverse a la Pantalla Menú de la Carrera	pg. 57
Lista de Ítems	Comprar ítems, configurar ítems	pg. 63
Lista de rumores	Obtener información variada acerca del juego	pg. 61
	Terminar el juego y regresar a la Pantalla de Título	
	*Los datos se borrarán si se regresa a la Pantalla de Título sin guardarlos.	
Guardar	Moverse a la Pantalla Guardar	pg. 61



Descripción de los personajes

Goemon

Representante de Serie Goemon

Un joven honrado e impetuoso. Ha rescatado a Oedo de innumerables peligros, y ha decidido participar en la competencia porque una extraña corazonada sobre la carrera ha comenzado a crecer lentamente en él.

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 2 estrellas *Agarre 3 estrellas



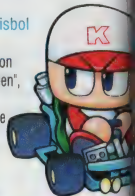
Pawapuro-Kun

Representante de la Serie de Béisbol Profesional Jikkyo Power

Un joven amante del béisbol, sueña con llegar al torneo entre institutos "Koshien", en el que compiten la flor y nata del béisbol de los institutos de Japón. ¿Le dará el apoyo de los aficionados una ligera ventaja en la Carrera Krazy?

*Velocidad Máxima 2 estrellas

*Aceleración 3 estrellas *Agarre 3 estrellas



Pastel

Representante de la Serie Twinbee

Es la piloto del Winbee. Es una gentil y extrovertida jovencita que, como integrante del Equipo Twinbee, normalmente dedica su tiempo a mantener la paz en Donburi Island.

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 2 estrellas *Agarre 3 estrellas



Nyami

Representante de la Serie Musical Poppin

Es una adolescente, estrella de música pop, y junto con su hermana Mimi, trabaja como presentadora de televisión y como cantante. El espectáculo que aparece regularmente, "de Poppin", está en la cima de las listas de éxito.

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 3 estrellas *Agarre 2 estrellas



de la Carrera Krazy es ganar el Gran Premio de Personajes de Konami. Pero por alguna razón, todos los personajes parecen haber entendido mal algo, en algún momento y en algún lugar.

La Velocidad Máxima, Aceleración y Agarre se miden mediante una escala numérica, siendo 5 el mejor valor.

Parodius

Representante de la Serie

Parodius

Parodius es el Sr. Parodius.

En el primer Parodius

se presenta bulliciosos

ataques de Paro Power.

Se tomanando

los aquí y allá.

Velocidad Máxima 4 estrellas

Aceleración 4 estrellas *Agarre 3 estrellas



Ninja

Representante de la Serie

Metal Gear

Ninja tiene un físico

impresionante y gran

destreza en el combate, sin

embargo, su verdadera

naturaleza está envuelta en el

misterio.

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 3 estrellas *Agarre 3 estrellas



Dracula

Representante de la Serie

Castlevania

Este señor de los demonios

fue encerrado y retenido en

sueño profundo durante un

largo tiempo, pero fue

resucitado para que pudiera

participar en la Carrera Crazy.

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 2 estrellas *Agarre 2 estrellas



Moai

Representante de la Serie

Gradius

Apagando constantemente

anillos de iones usados para

atacar la nave Vic Viper.

¿Existe la posibilidad de que

pudiera provenir de alguna

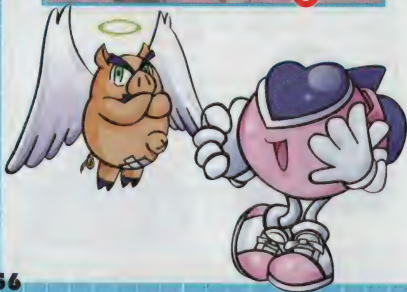
antigua civilización espacial?!

*Velocidad Máxima 3 estrellas

*Aceleración 2 estrellas *Agarre 2 estrellas



Viendo la Pantalla de la Carrera



- 1** Ítems que se poseen *Consultar Ítems -p
- 2** Indicador de Potencia: Cantidad de veces restantes que puede usarse un ítem.
Luz Verde: 1 vez
Luz Azul: 2 veces
Luz Roja: 3 veces
- 3** Dirección del recorrido
- 4** Tiempo actual
- 5** Vuelta actual / Cantidad total de vueltas
- 6** Posición actual en el recorrido
- 7** Trazado del recorrido
- 8** Velocímetro
- 9** Posiciones actuales hasta el 4° puesto
- 10** Clasificación actual del jugador
- 11** Cantidad de monedas conseguidas

Menú de la Carrera

Krazy GP *Consulta Permiso - pg. 61

El menú para seleccionar las carreras del Gran Premio, en el cual el objetivo del jugador es terminar en primer puesto en la clasificación general de todas las copas. Terminando en tercer puesto o mejor en una carrera le permite al jugador ir a la siguiente carrera. Si la cantidad total de puntos del jugador al final de 4 carreras lo coloca en el primer puesto de la clasificación general, el jugador puede hacer una prueba para obtener permiso.

Comenzar la carrera Gran Premio

Usa la Almohadilla de Control para seleccionar Krazy GP en la pantalla Menú de la Carrera y pulsa el Botón A. Usa Arriba o Abajo para seleccionar el nivel del juego y pulsa el Botón A. Selecciona tu personaje preferido usando la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar la selección. Por último, usa Izquierda o Derecha en el menú de Selección de Copa para seleccionar la copa en la que vas a correr y pulsa el Botón A para confirmar y comenzar la carrera.

Si todas las copas disponibles, la única que puede seleccionarse desde el comienzo es la Copa Krazy.

Participar en las otras copas, el jugador debe obtener los permisos correspondientes.

Terminar en el nivel del juego significa que los rivales del jugador serán más fuertes y que aumenta el límite de velocidad. Esto hace el juego más difícil en su conjunto.

Fin del Juego

Si el jugador termina en 4° puesto o peor en cualquiera de las carreras del Gran Premio puede continuar, pero perderá el permiso. Cuando ya no le queden jugadores y vuelva a terminar una carrera en 4° puesto o peor se termina el juego.

Carrera Contrarreloj

Este es el menú de selección para que el jugador corra contra el reloj en su recorrido favorito. ¡No hay rivales que le impidan al jugador romper los récords del recorrido!

Cómo comenzar una Carrera Contrarreloj

Selecciona Time Attack en la Pantalla Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsa el Botón A. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar tu personaje preferido y pulsa el Botón A. Usa Arriba y Abajo para seleccionar el recorrido dentro de la Pantalla Selección del Recorrido y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Carrera Libre

Usa este menú de selección para correr en tu recorrido preferido. Es el lugar para practicar con vistas a las carreras de Gran Premio.

Cómo comenzar una Carrera Libre

Selecciona Free Run en la Pantalla Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsa el Botón A. Usa Arriba y Abajo para seleccionar el nivel de juego y pulsa el Botón A. Selecciona tu personaje preferido con la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar. Por último, selecciona el recorrido en el que deseas correr en la Pantalla Selección de Recorrido (Course Selection) y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

*En Contrarreloj y en Carrera Libre, el jugador primero sólo puede seleccionar entre 12 de los 16 recorridos. Los restantes recorridos sólo pueden seleccionarse después que el jugador ha avanzado a la Copa Gran Premio Krazy.

Modo VS. (Carrera con varios jugadores)

Para primero la descripción en la pg. 64 acerca de cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ a otro Game Boy Advance™. Después de haber terminado este primer paso, ambos jugadores que desean unirse en esta carrera deben seleccionar VS. Mode en el Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsar el Botón A para confirmar. Una vez se ha introducido Modo VS. aparecerá un mensaje para confirmar el número de jugadores. Si este número es el correcto, pulsa el Botón A. A continuación, selecciona el menú para la carrera VS. y pulsa el Botón A para confirmar tu selección. La batalla y carrera con varios jugadores se juegan como si fueran una carrera normal, excepto que en este caso los rivales del jugador son los otros jugadores conectados.

Una vez todos los jugadores están conectados en Modo VS. cualquier jugador puede seleccionar el Menú de la Carrera.

- Modo Free Run : Como una Carrera Libre normal, pero en este caso los rivales son los jugadores conectados.
- Modo Race : Una carrera entre jugadores en VS. (contra).
- Modo Battle : Como una minibatalla normal, pero en este caso los rivales son los jugadores conectados.

Modo Pausa

Para hacer una pausa en el juego durante una carrera o una batalla, pulsa START. Para regresar al juego, vuelve a pulsar START o el Botón B.

Al ganar el Gran Premio	Continue	Se regresa al juego tal como estaba
	Quit	Abandonar y regresar al menú de la carrera.
Al perder todas las carreras que no dan el Gran Premio	Retry	Intentar otra vez desde el punto de partida manteniendo las mismas condiciones de juego.
	Change Character	Cambiar los personajes y volver a correr bajo las mismas condiciones.
	Change Course	Cambiar de recorrido y comenzar bajo las mismas condiciones.
	Quit	Abandonar y regresar al menú de la carrera.

Minibatalla

Disfruta de un minijuego algo diferente a las carreras normales.

Bomb Chaser (Perseguidor con Bomba)

Manteniéndote dentro del tiempo límite, conduce por todo el recorrido y juega al Perseguidor con Bomba.

Reglas:

Antes de que comience la carrera se selecciona al azar al personaje "que la lleva". Este personaje será el que aparezca bomba. Cuando el kart del personaje que tiene la bomba toca a otro kart, el kart tocado se convierte en "el que la lleva". El jugador gana si no tiene la bomba en el momento de terminar la carrera. También debes vigilar la cantidad de gasolina. Cuando la gasolina se está acabando, el kart se vuelve extremadamente lento y resulta un objetivo fácil para el personaje "que la lleva". Después de un tiempo determinado, aparece gasolina en el recorrido.

Chicken (Quién es más Gallito)

Es una intensa rivalidad para ver quien puede correr en un recorrido de 400 metros en línea recta y detenerse más cerca de la meta.

Reglas:

El kart del jugador comienza a moverse automáticamente después que comienza la batalla. Pulsa el botón B para frenar en el punto exacto. El ganador es el personaje que es capaz de detenerse más cerca de la meta. Ten presente que el freno puede usar una vez.

Centro de Permisos

Desde el jugador hace las pruebas de pilotaje con vistas a obtener uno de los permisos. Las pruebas sólo pueden hacerse si el jugador ha terminado en el primer puesto en la Copa Gran Premio Krazy y recibe las credenciales para tomar la prueba. Al convertirse en campeón de la Copa Krazy el jugador puede hacer la prueba para el permiso "Pro B Class". Después de pasar la prueba para el permiso "Pro B Class", el jugador puede participar en la Copa Hyper y en la Copa Premium. Si termina en el primer puesto tanto en la Copa Hyper como en la Copa Premium, el jugador podrá hacer la prueba para el permiso "Pro A Class". El permiso "Pro A Class" es necesario para correr en la Copa Champion. Se rumorea que existe un permiso "Pro S Class".

Cartelera de Rumores

En la Cartelera de Rumores el jugador puede obtener una gran cantidad de información sobre el juego. La información actualizada se encuentra señalada con la marca "New" cerca de los iconos en la Home Page (Pantalla Menú).

Guardar

Los progresos en el juego en curso se pueden guardar como 3 archivos de juego diferentes. Selecciona el archivo para guardar el juego usando Arriba o Abajo en la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar. Los datos guardados incluyen el nombre del jugador, credenciales del permiso, cantidad de monedas, trofeos, último personaje usado y títulos. Los títulos reflejan las características del jugador. Lo verás cuando guardes por primera vez.



La recogida de Campanas esparcidas por el recorrido de la carrera durante el Gran Premio y la Carrera Libre le permite al jugador tener en sus manos una gran variedad de ítems diferentes. Las Campanas Azules son Inyectores de Turbo del Motor y las Campanas Rojas son para todos los otros ítems. No se conocerá cuales son esos otros ítems hasta que el jugador no recoja la Campana. Para usar los ítems obtenidos pulsa el Botón L.

Turbo

Velocidad Turbo. Particularmente efectiva si se usa después de dar vueltas sin control (trompo) o de un choque.

Envuelve Ojos

El jugador se vuelve invisible para los rivales durante un lapso de tiempo.

Bomba de Efecto retardado

Esta bomba explota 3 segundos después de haber sido colocada. Si un rival hace contacto con ella, explotará antes de los 3 segundos.

Barrenador

Barrena un agujero en el terreno. Las caídas aquí provocan una pérdida considerable de tiempo.

Barrera

El jugador estará protegido contra los ataques de los rivales durante un lapso de tiempo.

Misil Azul

Este misil, que se dispara recto hacia adelante, se puede lanzar tres veces. Los enemigos chocan cuando son alcanzados.

Misil Rojo

Este misil automático buscador de infrarrojo sigue a su objetivo dondequiera que vaya. Casi siempre logra darle.

Columnas de Hielo

Desde el suelo se elevan columnas de hielo. Los karts hacen un trompo si golpean contra esas columnas.

Batería Eléctrica

Todos los rivales son atacados por una descarga eléctrica.

Cerdos

Todos los rivales son transformados en cerdos durante un cierto período de tiempo. Si los personajes son transformados en cerdos, las velocidades se reducen enormemente, y no se pueden usar los ítems. ne peuvent pas être utilisés.

Chispa de Aliado

Aparecen amigos de cada uno de los personajes. Durante un cierto período de tiempo el jugador se mueve a velocidades turbo y es invencible. También es posible atacar a los rivales estrellándose contra ellos.

¡Evita desperdiciar ítems accidentalmente!

- * Los Inyectores de Turbo que se hayan ahorrado serán cambiados por otro ítem si se recoge una Campana Roja.
- * Otros ítems que se poseen se cambiarán por Inyectores de Turbo del Motor si se recoge una Campana Azul.
- * Otros ítems que se poseen no podrán cambiarse, incluso si el jugador recoge una Campana Roja.

Tienda de Ítems

Comprar de Ítems

Los ítems que se obtienen al recoger Campanas Rojas también pueden comprarse en esta tienda, usando las Monedas obtenidas durante las carreras. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar el ítem que deseas comprar y pulsa el Botón A para confirmar.

Configurar Ítems

Conveniente simplemente comprar los ítems. Pulsa el Botón L o el Botón R para moverte a la pantalla de configurar y equipar tu kart con los ítems comprados. Se pueden configurar hasta tres ítems diferentes, y el máximo de ítems de cada tipo que pueden equiparse es de 2. En otras palabras, la cantidad de veces que se pueden usar los ítems aumenta un máximo de 2 veces adicionales. Sin embargo, esto no te servirá de nada si no obtienes los ítems elegidos durante la carrera. Para equipar los ítems, usa Arriba y Abajo para seleccionar la opción "Set Item" y pulsa el Botón A. Aparecerá una lista de todos los ítems conseguidos hasta el momento. Usa Izquierda y Derecha para seleccionar los ítems y pulsa el Botón A para confirmar la selección. Después que los ítems hayan sido configurados, pulsa el Botón B para regresar a la Home (Pantalla de Menú).



Conexión del cable Game Link™ de Game Boy Advance

A continuación se explica cómo conectar unidades Game Boy Advance™ mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Se necesita

- Unidad Game Boy Advance™ ————— na unidad para cada jugador
- Cartucho de "Konami Krazy Racing™" ——— Se necesita un cartucho para cada jugador
- Cable Game Link™ de Game Boy Advance™
Para 2 jugadores ————— Se necesita 1 cable

Cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

1. Asegurarse de que el Interruptor de Alimentación está en OFF, en todas las unidades, e introducir el cartucho de juego en cada unidad.
2. Conectar cada cable Game Link™ de Game Boy Advance™ acoplándolo al conector de extensión externo en cada unidad de juego.
3. Encender el Interruptor de Alimentación en ON, en cada unidad de juego.
4. Consulta la pg. 59 para la descripción de los controles de los botones del juego.

*Al jugar 2 jugadores no se deben conectar unidades de juego que no se estén usando.

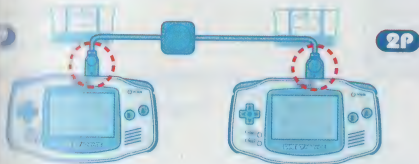
*El jugador con la unidad conectada mediante el enchufe pequeño se convierte en el Jugador 1.

Consulta el esquema de la derecha para la conexión de cada unidad con el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (Observa la diferencia de tamaño de los enchufes)

Precauciones que deben tenerse con el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

En ciertos casos provocarán funcionamiento defectuoso o fallos en la transmisión.

[Diagrama de conexión]



- Cuando se usa un cable que no sea el cable Game Link™ de Game Boy Advance™
- Cuando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ no está completamente conectado.
- Cuando se extrae el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ durante el juego.
- Cuando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ no está correctamente conectado a cada unidad de juego.
- Cuando están conectadas más de 2 unidades



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™.



NOTES

Inhoud

Achtergrond	67
Spelbediening	68
Regels van een spel	69
Beschrijving van de spelfiguren	70
Uitleg van het Racescherm	72
Konami	73
Spelcentrum	77
Racescherm	77
Regels	77
Spelwerpen	78
Spel van Sinkel	79
Spel van de Game Boy Advance™	
Game Link™ kabel	80

Achtergrond

Een knotsgekke wereld die in de ruimte zweeft... wordt ineens overspoeld door gokkarts!

Iedereen, kinderen en volwassenen is ineens gek met deze gemotoriseerde skelters! Op een goede dag ontvangen alle spelfiguren deze e-mail via Konami NET waarin ze worden uitgenodigd om mee te doen aan een

Uitnodiging

Er wordt een Konami Character Grand Prix gehouden op het Krazy Circuit. Jij doet toch ook mee, he?

- Konami Man

En zo zal dus de "Konami Character Grand Prix" worden gehouden. De winnaar zal worden getooid met de felbegeerde titel "Character King". Alle aanwezige Konami spelfiguren vinden zichzelf de beste. De KRAZY race gaat van start!



Basisbediening

Rode letters geven toetsen aan die tijdens de race gebruikt kunnen worden; blauwe letters zijn voor toetsen die op andere schermen gebruikt kunnen worden.

L toets

Voorwerpen gebruiken.

Richtingstoetsen

Selecteren van menu-onderdelen en de richting
Links / Rechts sturen
Omlaag + B toets om achteruit te rijden

R toets

Springen

START

Starten
Pauzeren

A toets

Bevestigen
Gaspedaal

SELECT

Achterom kijken

B toets

Annuleren of terug naar het vorige scherm
Remmen



* Zie Voorwerpen - bladzijde 78

Starten van een spel

- De spelcassette op de juiste manier in je GameBoy Advance™ en zet deze aan.
- Op **START** op het titelscherm, kies **New Game** (nieuw spel) of **Load Game** (spel laden) en druk op **START**.
- Start**: De eerder opgeslagen spelgegevens zullen op het scherm verschijnen. Gebruik de Richtingstoetsen omhoog en omlaag om het gewenste bestand te selecteren en druk dan op de **A** toets.
- Saven**: Het is mogelijk wanneer je eerder spelgegevens hebt opgeslagen. Zie **Saven** - bladzijde 13
- Naam invoeren**: Gebruik de **L** en **R** toetsen om de naam van je spelfiguur in te voeren. Gebruik de Richtingstoetsen om de letters te kiezen, de **A** toets om je keuze te bevestigen en de **B** toets om te annuleren. Als je klaar bent met het invoeren van de naam, kun je **END** kiezen en dan op de **A** toets drukken. Er zal nu een bevestiging gevraagd worden en als de naam op het scherm goed is, moet je **OK** kiezen en dan op de **A** toets drukken. Als je de getoonde naam nog wilt veranderen, moet je **Uitschakelen** kiezen en dan op de **A** toets drukken.
- Menu**: Gebruik de Richtingstoetsen op het Menuschermb (Homepage) om het menu waar je naartoe wilt te kiezen en druk op de **A** toets om je keuze te bevestigen.

De centrum	Leg een test af om je licentie te krijgen	blz. 77
Smiley	Ga door naar het Race-menuschermb	blz. 73
Net van Smiley	Hier kun je voorwerpen kopen en monteren	blz. 79
Schermbord	Hier kun je allerlei informatie over het spel krijgen	blz. 77
	Sluit het spel af en keer terug naar het titelschermb	
	*Als je zonder te saven terug gaat naar het titelschermb, zullen de spelgegevens worden gewist.	
GA	Ga naar het Save-schermb	blz. 77



Omschrijving van de spelfiguren

Goemon

Vertegenwoordiger van de Goemon serie

Een rechtschapen jongeling, een heethoofd. Hij heeft Oedo al uit talloze gevaren gered en heeft besloten mee te doen omdat hij een merkwaardig gevoel over deze race had



*Topsnelheid ⑤ sterren

*Acceleratie ④ sterren *Wegligging ⑤ sterren

Pawapuro-Kun

Vertegenwoordiger van de Jikkyo Power Pro Baseball serie

Een jongen die van honkbal houdt en ervan droomt ooit zijn opwachting te kunnen maken in het Koshien schoolhonkbal-toernooi, waar het puikje van de middelbare schoolteams van over het hele land met elkaar strijden. Zal hij vleugels krijgen door de aanmoedigingen van het Krazy Racing publiek?



*Topsnelheid ② sterren

*Acceleratie ⑤ sterren *Wegligging ⑤ sterren



Pastel

Vertegenwoordigster van de Twinbee serie
Piloot van de Winbee. Ze is een vriendelijke en extroverte meid die normaal gesproken haar tijd doorbrengt met het bewaren van de vrede op het eiland Donburi, als lid van het Twinbee Team.

*Topsnelheid ⑤ sterren

*Acceleratie ④ sterren *Wegligging ⑤ sterren



Nyami

Vertegenwoordigster van de Poppin Music serie

Een tiener popster die met haar maatje Mimiko als presentatrice en zangeres in de Hun show "Poppin pa" nummer 1.

*Topsnelheid ⑤ sterren

*Acceleratie ⑤ sterren *Wegligging ⑤ sterren

Krazy Racing is het winnen van de Konami Character Grand Prix. Maar om de een of de andere reden lijkt het alsof alle spelfiguren die meedoen iets niet hebben begrepen...

Wiel. Acceleratie en Wegliggig worden aangegeven met een nummer, met 5 als hoogste.

Paro

Vertegenwoordiger van de

Parodius serie

Hij is een Mr. Parodius. Hij is de eerste van de eerste en voert nog steeds de eerste van Paro. Hij kan nog wel eens de eerste van de eerste zorgen.

*Topsnelheid 5 sterren

*Acceleratie 4 sterren *Wegliggig 5 sterren



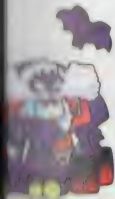
Ninja

Vertegenwoordiger van de Metal Gear serie

Met zijn robuuste fysiek en grote slagvaardigheid blijft Ninja desalniettemin gehuld in raadselen.

*Topsnelheid 5 sterren

*Acceleratie 5 sterren *Wegliggig 5 sterren



Dracula

Vertegenwoordiger van de Castlevania serie

De heerser der demonen was lange tijd opgesloten en in diepe sluimer geketend, maar werd tot leven gewekt om mee te kunnen doen aan Krazy Racing.

*Topsnelheid 5 sterren

*Acceleratie 5 sterren *Wegliggig 5 sterren



Moai

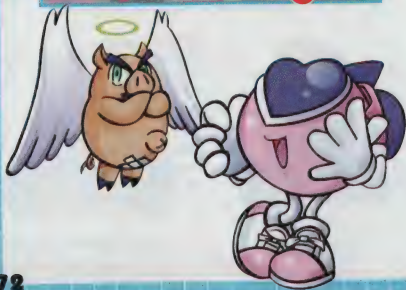
Vertegenwoordiger van de Gradius serie

Blijft maar ion ringen uitstoten om het Vic Viper schip aan te vallen. Zou hij misschien afkomstig zijn uit een of andere oude ruimte_ru_ne?!

*Topsnelheid 5 sterren

*Acceleratie 5 sterren *Wegliggig 5 sterren

Indeling van het Racescherm



- 1** Voorwerpen in bezit * Zie Voorwerpen bl
- 2** Krachtmeter: Geeft het aantal keren aan voorwerp nog kan worden gebruikt.
Groen licht : Nog 1 keer
Blauw licht : Nog 2 keer
Rood licht : Nog 3 keer
- 3** Circuit richting-aanduiding
- 4** Huidige tijd
- 5** Huidige ronde / Totaal aantal ronden
- 6** Huidige positie op het circuit
- 7** Weergave circuit
- 8** Snelheidsmeter
- 9** Klassement op dit moment t/m de 4e pla
- 10** Huidige plaats spelfiguur
- 11** Aantal munten in bezit

Racemenu

Krazy GP * Zie Licentie - blz. 77

Het is een onderdeel voor de Grand Prix races waarin de speler moet proberen om de 1ste plaats te veroveren in alle licenties. Als je 3e wordt of beter mag je door naar de volgende race. Als het totale aantal punten na 4 races je op de 1ste plaats in het algemeen klassement brengt, mag je een test afleggen voor een licentie.

Van de Grand Prix race

Van de Richtingstoetsen om Krazy GP te kiezen van het Race-menuscherm en druk vervolgens op de A toets. Gebruik de toetsen omhoog en omlaag om het spelniveau in te stellen en druk vervolgens op de A toets. Kies je favoriete spelfiguur keuzescherm met de Richtingstoetsen en druk op de A toets om je keuze te bevestigen. Gebruik de toetsen links en rechts op het cup keuzescherm om de cup waarvoor je wilt racen te kiezen en druk op de A toets om je keuze te bevestigen en de race te laten beginnen.

Van de beschikbare cup-competities is de Krazy Cup de enige die je van het begin af aan kunt kiezen. Om aan de andere competitie mee te kunnen doen moet je eerst je licenties halen.

Van de spelniveau maakt je tegenspelers sterker en de maximum haalbare snelheden hoger zodat het spel in zijn geheel moeilijker wordt.

Na Over

Als de race eindigt in een van de Grand Prix races, kun je doorgaan, maar verlies je een spelersleven. Als je geen spelerslevens meer over hebt en je de volgende race ook als 4e of lager eindigt, is het spel afgelopen.

Time Attack

Dit menu-onderdeel moet je kiezen als je een tijdrif wil rijden op je favoriete circuit. Er zijn geen tegenspelers die je kunnen weerhouden de baanrecords te breken.

Starten van een tijdrif

Kies Time Attack van het Race-menuscherm en druk op de A toets. Gebruik de Richtingstoetsen om je favoriete spel kiezen en druk op de A toets. Gebruik de Richtingstoetsen omhoog en omlaag om het circuit te kiezen waarop je de rijden en druk op de A toets om je keuze te bevestigen.

Free Run

Gebruik deze mogelijkheid om te racen op je favoriete circuit. Dit is de beste manier om te oefenen voor de Grand Prix.

Starten van een Free Run

Kies Free Run van het Race-menuscherm en druk op de A toets. Gebruik de Richtingstoetsen omhoog en omlaag om spelniveau in te stellen en druk vervolgens op de A toets. Gebruik de Richtingstoetsen om je favoriete spelfiguur te kiezen, druk op de A toets om je keuze te bevestigen. Kies tenslotte het circuit waarop je wilt rijden van het circuit keuzeschermbek en druk op de A toets om je keuze te bevestigen.

* Bij Time Attack en Free Run kun je eerst alleen 12 van de 16 circuits kiezen. De resterende 4 circuits kun je alleen kiezen als je doorgedrongen bent tot de Krazy Grand Prix Cup.

Mode (racen tegen je vrienden)

Lees de beschrijving op bladzijde 80 over de manier waarop je de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel moet aansluiten op meerdere GameBoy Advance™ spelcomputers. Als je deze eerste stap voltooid hebt, moeten beide spelers de VS. Mode kiezen op het Race-menuscherm en op de A toets drukken om hun keuze te bevestigen. Wanneer de VS Mode is geselecteerd, zal er een melding verschijnen om het aantal spelers te bepalen. Als het getoonde aantal correct is, druk op de A toets. Kies vervolgens het menu voor de VS. Race en druk op de A toets om je keuze te bevestigen. Het spel zal het gevecht tegen je vrienden starten als een gewone race, met als enig verschil dat je rivalen op de weg nu ook worden bestuurd door je vrienden.

Wanneer twee spelers zijn aangesloten in de VS. Mode, kan elk van de spelers het Racemenu kiezen.

- VS. Mode : Net als een normale oefenrace, maar nu tegen je vrienden.
- VS. Race : Een VS. race tegen je vrienden.
- VS. Mini : Net als een normaal mini-gevecht, maar nu tegen je vrienden.

Racemenu

Op de START tijdens een race of een gevecht om het spel te pauzeren. Druk nog eens op START of op de B toets om terug te gaan naar het spel.

Grand Prix	Continue	Doorgaan met het spel zoals je het verlaten hebt.
	Quit	Geef op en keer terug naar het Racemenu.
Alle andere behalve Grand	Retry	Probeer het opnieuw vanaf de start onder dezelfde omstandigheden.
	Change Character	Neem een andere spelfiguur en rijd het circuit opnieuw onder dezelfde omstandigheden.
	Change Course	Neem een ander circuit en begin opnieuw onder dezelfde omstandigheden.
	Quit	Geef op en keer terug naar het Racemenu.

Mini-gevecht

Dit is een mini-spel dat net een beetje anders is dan een gewone race.

Bommenjager

Blijf binnen de gestelde tijd, rijd over het circuit en speel Bommenjager.

Regels:

Voor de race wordt willekeurig gekozen welke spelfiguur "hem" is. De spelfiguur met de bom is "hem". Wanneer de skelter van deze spelfiguur een andere skelter raakt (tikt), gaat de bom naar de spelfiguur in de andere skelter over en is deze spelfiguur "hem". Je wint als je de bom niet in bezit hebt wanneer deze afgaat. Let er ook op dat je voldoende benzine houdt. Als je benzine op raakt, zal je skelter steeds langzamer gaan rijden en wordt je een gemakkelijke prooi voor de spelfiguur met de bom. Na een bepaalde tijd zal er ook benzine op het circuit verschijnen.

Wie trapt het eerst op de rem...

Je moet 400 meter rechtuit rijden en vervolgens proberen zo dicht mogelijk bij het doel te stoppen.

Regels:

Je skelter begint automatisch te rijden wanneer dit spel van start gaat. Druk op het juiste moment op de B toets om te remmen. De spelfiguur die het dichtst bij het doel weet te stoppen is de winnaar. Vergeet niet dat je de rem maar een keer mag gebruiken.

Licentie-centrum

Hier moet je rij-examens afleggen om de diverse licenties te halen. Je kunt dit alleen maar doen als je op de 1e plaats bent gefindigd in de Krazy Grand Prix Cup en bewezen hebt de test aan te kunnen. Als je Krazy Cup kampioen bent geworden, mag je de "Pro B Class" licentie proberen te halen. Als je de "Pro B Class" licentie gehaald hebt, mag je racen voor de Hyper Cup en de Premium Cup. Wanneer je als 1ste eindigt in zowel de Hyper Cup als de Premium Cup, mag je proberen je "Pro A Class" licentie te halen. De "Pro A Class" licentie heb je nodig om mee te kunnen doen aan de race voor de Champion Cup. Bovendien wordt er gefluisterd dat er ook een "Pro S Class" licentie bestaat.

Geruchtenbord

Via het Geruchtenbord kun je een heleboel te weten komen over het spel. Nieuw binnengekomen informatie kun je herkennen aan een "New" teken naast de pictogram op de Home Page (Hoofd- menuscherm).

Saven

Je kunt je voortgang opslaan in 3 verschillende bestanden met spelgegevens. Kies het bestand dat je wilt gebruiken met de Richtingstoetsen omhoog en omlaag en druk op de A toets om je keuze te bevestigen. De opgeslagen spelgegevens bevatten de naam die je hebt ingevoerd, je behaalde licenties, aantal munten, behaalde bekers, de laatste spelfiguur die je hebt gebruikt en de titels die je veroverd hebt.

* De titels reflecteren de karakteristieken van de speler. Je ziet wel wat we bedoelen wanneer je voor het eerst een spel savet.

Voorwerpen

Door de verspreid over het circuit liggende klokken op te pikken tijdens de Grand Prix en Free Run, kun je de hand leggen op diverse voorwerpen. Blauwe klokken zijn voor Motor Turbo-boosters en de rode klokken zijn voor alle andere voorwerpen. Wat voor dingen dat zijn krijg je pas te zien wanneer je de klok oppikt. Druk op de L toets om voorwerpen in je bezit te gebruiken.

Turbo

Turbosnelheid

Vooraf effectief na een spin of crash.

Oegkleppen

Maken je een bepaalde tijd lang onzichtbaar voor je tegenspelers.

Tijdbom

Dit voorwerp zal 3 seconden nadat het op de grond terecht is gekomen ontploffen. Als het voor de 3 seconden verstreken zijn wordt geraakt door een tegenspeler, zal het ook ontploffen.

Grondboor

Boort gaten in de grond. Het kost flink wat tijd om weer uit zo'n gat te komen.

Krachtveld

De speler zal een bepaalde tijd lang beschermd zijn tegen aanvallen van de tegenspelers.

Blauw projectiel

Dit projectiel schiet recht naar voren en bestaat uit een batterij van drie stuks. Als je tegenspeler geraakt wordt zal hij of zij crashen.

Rood projectiel

Dit is een automatisch hittezoekend projectiel dat zijn doel blijft achtervolgen. Het zal bijna altijd zijn doelwit raken.

Ijs-crash

Zuilen van ijs zullen oprijzen uit de grond. Als een skelter zo'n ijs-zuil raakt zal deze in een spin raken.

Elektrische batterij

Al je tegenspelers krijgen een elektrische schok.

Varkens

Al je tegenspelers worden een bepaalde tijd lang veranderd in varkens. Eenmaal verzwijnd, kunnen ze lang niet meer zo snel rijden en kunnen ze geen voorwerpen gebruiken.

Vonk der vriendschap

Vrienden van elk van de zelffiguren zullen verschijnen. Een bepaalde tijd lang zal de speler met turbo- snelheid voortsnellen en onverslaanbaar zijn. Je kunt nu ook je tegenspelers aanvallen door gewoon tegen ze op te rijden.

Wees voorzichtig dat je niet per ongeluk voorwerpen uitwisselt!

- * Turbo Boosters die je hebt opgespaard zullen allemaal in andere voorwerpen worden veranderd als je een rode klok oppikt.
- * Andere voorwerpen in je bezit zullen veranderd worden in Turbo Boosters als je een blauwe klok oppikt.
- * Andere voorwerpen in je bezit zullen niet worden veranderd wanneer je een rode klok oppikt.



Winkel van Sinkel

Voorwerpen aanschaffen

Voorwerpen die je in bezit kunt krijgen door rode klokken op te pikken, kun je ook kopen in deze winkel door de munten die je hebt verzameld tijdens de races te gebruiken. Selecteer het voorwerp dat je wilt hebben met de Richtingstoetsen en druk op de A toets om je keuze te bevestigen.

Voorwerpen monteren

Het helpt je niks als je alleen maar dingen koopt. Druk op de L of R toetsen om naar het scherm te gaan waarop je de voorwerpen in je bezit op je skelter kunt monteren. Je kunt maximaal 3 verschillende soorten voorwerpen monteren en maximaal 2 voorwerpen van dezelfde soort. Met andere woorden, het aantal keren dat je een bepaald voorwerp kunt gebruiken kan maximaal met 2 keer worden verhoogd. Je hebt er niks aan, als je niet de voorwerpen van je keus tijdens de race verkrijgt. Om voorwerpen te kunnen monteren, gebruik je de Richtingstoetsen omhoog en omlaag om de "Set Item" mogelijkheid te selecteren, waarna je op de A toets drukt. Nu krijg je een scherm met een lijst van alle voorwerpen die je op het moment in je bezit hebt. Kies de gewenste voorwerpen met de Richtingstoetsen links en rechts en druk op de A toets om je keuzes te bevestigen. Nadat de gewenste voorwerpen gemonteerd zijn, moet je op de B toets drukken om terug te keren naar de Home Page (Hoofd-menuscherm)



Aansluiten van de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel

Hier volgt een uitleg over hoe je verschillende GameBoy Advance™ spelcomputers op elkaar kunt aansluiten via de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel.

Dingen om klaar te leggen

- GameBoy Advance™ spelcomputers — Een voor elke speler.
- "Konami Krazy Racing" spelcassette — Elke speler heeft een spelcassette nodig.
- Game Boy Advance™ Game Link™ kabel
Voor 2 spelers heb je 1 kabel nodig.

Aansluiten van de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel

1. De stroom op alle aan te sluiten spelcomputers moet uitgeschakeld (OFF) zijn voordat je de spelcassettes in elk van de spelcomputers doet.
2. Sluit de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel aan door deze met de stekkers in de bijbehorende aansluitingen van de op elkaar aan te sluiten spelcomputers te steken.
3. Zet elk van de spelcomputers aan (ON).
4. Zie blz. 75 voor een beschrijving van de bediening van het spel.

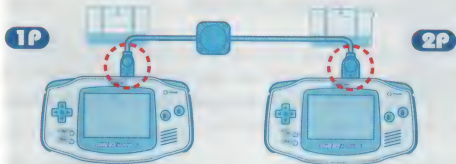
- * Sluit geen spelcomputers aan die je niet gaat gebruiken als je bijvoorbeeld maar met twee spelers gaat spelen.
- * De speler met de spelcomputer die is aangesloten met de kleine stekker zal Speler 1 worden.

Raadpleeg de tabel rechts voor het aansluiten van elk van de spelcomputers via de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel.
(Let op de verschillende afmetingen van de stekkers.)

Let op bij gebruik van de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel

In de volgende gevallen zal er een storing of een fout optreden in de overdracht van de gegevens.

[Aansluitdiagram]



- Wanneer u een andere kabel dan de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel gebruikt.
- Wanneer de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel niet helemaal goed is aangesloten.
- Wanneer de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel tijdens het spel wordt verwijderd.
- Wanneer de Game Boy Advance™ Game Link™ kabel niet op de juiste manier op Elk van de spelcomputers is aangesloten.
- Wanneer er meer dan 2 spelcomputers worden aangesloten.



DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER MODE, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ SNOOR VEREIST.

Garantie

Konami garandeert dat de Game Boy Game Pak volledig werkend en zonder enig defect door haar wordt afgeleverd. Wanneer de Game Boy Game Pak weigert te werken of er treedt een defect op binnen 90 dagen na levering, zal Konami er voor zorgen dat het vervangen of gemaakt wordt.

In dit geval, wordt u verzocht uw Game Boy Game Pak per post naar onderstaand adres te sturen met de aankoopbon of een ander bewijs van aankoop. Wij verzoeken u vriendelijk het probleem zo uitvoerig mogelijk te beschrijven. Vergeet niet uw naam, adres en telefoonnummer bij te sluiten.

Deze garantie geldt niet als de Game Boy Game Pak door verkeerd gebruik beschadigd is of er een defect is opgetreden anders dan vanwege een produktiefout.

**KONAMI of Europe GmbH., Amsterdam Branch,
Royal Dam Centre Dam 3-7 1012 JS,
The Netherlands**

Voor meer informatie over dit produkt of andere Game Boy spellen kunt u contact opnemen met de NINTENDO Hot-line 09090490444

Indice

Storia	83
Sistema di controllo	84
Comincia a giocare	85
Descrizione dei personaggi	86
Lo schermo di gioco	88
Menù delle Corse	89
Scuola Guida	93
La bacheca degli annunci	93
Salvataggio	93
Oggetti	94
Negozi	95
Come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™	96

La storia

Krazy World, un Pazzo Mondo che galleggia nello spazio... è stato invaso da go-kart! Tutti quanti, grandi e piccini, sono impazziti per i go-kart!

Un giorno, questo messaggio fu inviato tramite e-mail a ogni personaggio da Konami NET che richiedeva la loro presenza in una corsa di go-kart.

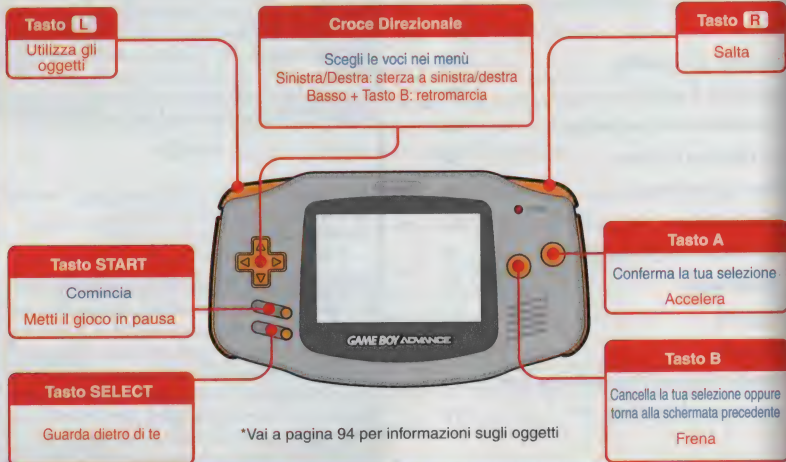
Invito

**Il Grand Prix dei Personaggi Konami si terrà sul Circuito Krazy. Parteciperai, non è vero?
- L'Uomo Konami**

Così, la Corsa di go-kart denominata "Grand Prix dei Personaggi Konami" fu organizzata. Il vincitore della gara conquisterà l'ambito titolo di "Re dei Personaggi".
Ciascuno dei personaggi Konami che si sono riuniti per partecipare alla Corsa afferma di essere il migliore Konami. La KRAZY Corsa sta per cominciare!

Sistema di controllo

Le lettere **rosse** indicano i tasti di controllo utilizzati durante la Korsa mentre le lettere **blu** indicano i comandi nelle altre schermate.





Comincia a giocare

1. Inserisci correttamente la cartuccia del gioco nel tuo sistema Game Boy Advance TM e accendi la console.
2. Premi il Tasto START nella schermata del titolo, scegli tra Nuova Partita (New Game) oppure Carica Partita (Load Game) e premi il Tasto Start.
Per caricare una posizione precedentemente salvata: compariranno su schermo i file contenenti le varie posizioni di gioco precedentemente salvate. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il file da caricare, quindi premi il Tasto A.
* E' possibile caricare una posizione di gioco solo se ce ne sono di salvate precedentemente. Vai a pagina 93 per informazioni sul salvataggio della posizione durante il gioco.
3. Usa i Tasti L e R per inserire il tuo nome. Usa la Croce Direzionale per scegliere le lettere e premi il Tasto A per inserirle oppure il Tasto B per cancellare. Dopo aver completato l'inserimento del nome, seleziona la voce END e premi il Tasto A. Comparirà su schermo un messaggio di conferma e, se il nome verrà mostrato correttamente, vai su OK e premi il Tasto A. Per effettuare dei cambiamenti, scegli la voce NO e premi il Tasto A.
4. Usa la Croce Direzionale nella schermata del menu principale e scegli il menu al quale accedere, quindi premi il Tasto A.

Scuola Guida [License Center]	Sostieni l'esame per prendere una patente	pagina 93
Menù delle Corse [Race Menu]	Accedi alla schermata del menu delle Corse	pagina 89
Negoziò[Item Shop]	Acquista oggetti e equipaggia il tuo veicolo	pagina 95
Bacheca degli annunci [Rumours Billboard]	Tutte le informazioni che vuoi sul gioco!	pagina 93
Esci [Exit]	Termina la partite e torna alla schermata principale	
	*Tutte le informazioni andranno perse se tornerai alla schermata principale senza aver salvato la tua posizione nel gioco.	
Salvataggio [Save]	Accedi alla schermata del salvataggio	pagina 93

Descrizione dei personaggi

Goemon

Rappresentante della serie di giochi di Goemon

Un giovane valoroso e di carattere impulsivo. Ha salvato Oedo da innumerevoli pericoli e ha deciso di partecipare alla competizione a causa di uno spiacevole presentimento sulla Korsa che ha cominciato ad avere.

*Velocità massima ⑤ stelle

*Accelerazione ④ stelle *Tenuta di strada ⑤ stelle



Pawapuro-Kun

Rappresentante della serie di giochi di Jikkyo Power Pro Baseball

Un giovane amante del baseball che sogna di entrare a far parte del torneo Koshien dove competono i migliori giocatori delle scuole superiori di tutto il paese. Riuscirà l'entusiasmo dei tifosi a farlo trionfare nella Krazy Korsa?

*Velocità massima ② stelle

*Accelerazione ⑤ stelle *Tenuta di strada ⑤ stelle



Pastel

Rappresentante della serie di giochi di Twinbee

La pilota del Winbee. È una ragazza gentile ed estroversa che di solito passa il tempo assicurando la pace nell' Isola Donburi in qualità di membro del Team Twinbee.

*Velocità massima ⑤ stelle

*Accelerazione ④ stelle *Tenuta di strada ⑤ stelle



Nyami

Rappresentante della serie di giochi Poppin Music

Una teenager stella del pop che, insieme alla sua partner Mimi, fa l'annunciatrice televisiva e la cantante. Lo spettacolo nel quale compare regolarmente, "Poppin Party," è in cima alle classifiche di gradimento.

*Velocità massima ⑤ stelle

*Accelerazione ⑤ stelle *Tenuta di strada ⑤ stelle



Lo scopo della Krazy Korsa è di vincere il Grand Prix dei Personaggi Konami. Per qualche oscuro motivo, tutti i personaggi sembrano aver frainteso per quale motivo si sono riuniti...
 *Velocità massima, Accelerazione e Tenuta di strada sono indicati su una scala numerica dove 5 rappresenta il valore massimo.

Takosuke

Rappresentante della serie di giochi di Parodius.
 È il figlio del Signor Parodius. È comparso nel primo gioco della serie di Parodius e offre ancora ottime dimostrazioni di Paro Potenza. Riesce sempre a suscitare un gran clamore.



*Velocità massima 4 stelle

*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Ninja

Rappresentante della serie di giochi di Metal Gear

Si sa che ha un fisico robusto e un'ottima abilità in combattimento ma la vera natura del Ninja è avvolta nel mistero.



*Velocità massima 3 stelle

*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle



Dracula

Rappresentante della serie di giochi di Castlevania

Questo signore dei demoni è stato imprigionato e costretto al sonno forzato per moltissimo tempo ma è stato fatto resuscitare per permettergli di partecipare alla Krazy Korsa.

*Velocità massima 3 stelle

*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle



Moai

Rappresentante della serie di giochi di Gradius

Sputa fuori in continuazione gli anelli ionici utilizzati per attaccare l'astronave Vic Viper. Potrebbe forse arrivare da qualche antica rovina nelle profondità dello spazio?!

*Velocità massima 3 stelle

*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Lo schermo di gioco



- 1 Oggetti dei quali sei in possesso *Vai a pagina 94 per informazioni sugli oggetti
- 2 Indicatore dell'energia: mostra il numero residuo di volte che potrai utilizzare un oggetto del quale sei in possesso.
Luce Verde : 1 volta
Luce Blu : 2 volte
Luce Rossa : 3 volte
- 3 Indicatore della direzione della Korsa
- 4 Tempo attuale
- 5 Giro attuale / Numero dei giri totali
- 6 Posizione attuale nella Korsa
- 7 Mappa della Korsa
- 8 Tachimetro
- 9 Mostra le posizioni in gara fino al 4° posto
- 10 Tua posizione in gara
- 11 Numero di monete raccolte



Menù della Korsa

Krazy GP *Vai a pagina 93 per informazioni

Questo è il menu di selezione per le Korse del Grand Prix nelle quali dovrai classificarti al primo posto in tutte le categorie. Terminando ciascuna gara al terzo posto (o in posizione ancora migliore) accederai a quella successiva. Se sarai al primo posto nel computo totale dei punti conseguiti dopo 4 gare potrai fare l'esame per conseguire una nuova patente.

Come cominciare una Korsa del Grand Prix

Usa la Croce Direzionale per scegliere la voce Krazy GP dal menù delle Korse e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il livello di gioco e premi il Tasto A. Scegli il personaggio che vuoi controllare nella schermata di selezione del personaggio utilizzando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. Infine, premi a sinistra o a destra sulla Croce Direzionale nel menù di selezione della categoria per scegliere dove gareggiare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione e cominciare la gara.

*Delle 4 categorie disponibili, solo la Krazy Cup è inizialmente accessibile.

Per partecipare alle competizioni delle altre categorie dovrai ottenere delle nuove patenti di guida.

*Aumentando il livello di difficoltà del gioco renderai gli avversari più temibili e farai crescere le velocità massime, rendendo tutto il gioco più impegnativo.

Fine della partita / Game Over

Se terminerai una gara del Grand Prix al quarto posto (o in posizione peggiore) potrai continuare a giocare, ma perderai una vita. Quando non avrai più vite residue per continuare a giocare, la tua partita terminerà se ti classificherai nuovamente al quarto posto o in posizione peggiore.

Korsa a Cronometro (Time Attack)

Scegli la voce Time Attack per cimentarti in una Korsa contro il tempo su un percorso a tua scelta. Non ci saranno avversari in questa Korsa dove il tuo unico scopo è quello di stabilire nuovi record!

Cominciare a giocare in modalità Korsa a Cronometro (Time Attack)

Scegli la voce Time Attack (Korsa a Cronometro) dalla schermata del menù delle Korse e premi il Tasto A. Usa la Croce Direzionale per scegliere il personaggio che vuoi controllare e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale nella schermata di selezione della Korse per scegliere quella da affrontare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

Prove libere (Free Run)

Seleziona questa voce per allenarti su un tracciato a tua scelta. Utilizza questa modalità di gioco per prendere confidenza con i tracciati in previsione di una Korsa del Grand Prix.

Cominciare a giocare in modalità Prove libere (Free Run)

Scegli la voce Free Run (Prove libere) dalla schermata del menu delle Korse e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il livello di gioco e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. Scegli il personaggio che vuoi controllare utilizzando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. Infine, scegli la Korsa nella quale ti vuoi cimentare nella schermata di selezione delle Korse e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

*Nelle modalità di gioco Korsa a Cronometro e Prove libere potrai selezionare inizialmente solo 12 percorsi tra i 16 disponibili in totale. I restanti 4 tracciati diventeranno selezionabili dopo che ti sarai guadagnato l'accesso alla competizione Krazy Grand Prix.

Modalità Sfida (VS. Mode) – Korsa per più giocatori

Innanzitutto vai a pagina 96 per avere informazioni su come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ a più sistemi Game Boy Advance™. Dopo aver completato questo primo passo, entrambi gli utenti che vogliono prendere parte alla Korsa per più giocatori devono selezionare la modalità Sfida (VS. Mode) e premere il Tasto A per confermare la loro selezione. Quando avrete selezionato la modalità Sfida, comparirà su schermo un messaggio per confermare il numero di partecipanti. Se il numero è corretto, premi il Tasto A. Successivamente seleziona il menù per la Korsa Sfida e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. La Korsa per più giocatori e la modalità Scontro (Battle) si giocano proprio come se fossero delle normali korse, tranne che per il fatto che gli avversari sono rappresentati dagli altri utenti collegati.

*Quando tutti i giocatori sono collegati in modalità Sfida, ciascuno di essi può accedere al menù delle Korse.

- Prove libere (Free Run) : come la normale modalità Prove libere, solo che gli altri utenti collegati sono gli avversari.
Korsa Sfida (Match Race) : una sfida tra più giocatori.
Mini Scontro (Mini-Battle) : proprio come un Mini Scontro normale, ma con gli avversari controllati dagli utenti connessi.

Menù Pausa

Para hacer una pausa en el juego durante una carrera o una batalla, pulsa START. Para regresar al juego, vuelve a pulsar START o el Botón B.

Durante il Grand Prix	Continua (Continue)	Torna al gioco.
	Abbandona (Quit)	Abbandona la gara e torna al menu della Korsa.
In tutte le altre korse tranne che in quelle del Grand Prix	Riprova (Retry)	torna alla partenza senza cambiare i settaggi della Korsa.
	Cambia personaggio (Change Character)	cambia il personaggio sotto il tuo controllo e cimentati nella stessa Korsa senza modificare gli altri settaggi.
	Cambia la Korsa (Change Course)	cambia la Korsa in cui cimentarti senza modificare gli altri settaggi del gioco.
	Abbandona (Quit)	abbandona la gara e torna al menu della Korsa.

Mini Scontro (Mini-Battle)

Divertiti in questa sfida decisamente diversa dalle solite Korse.

Bomb Chaser

Prova questa Korsa vestendo i panni dell'Inseguitore Esplosivo – attento al limite di tempo!

Regole di gioco:

All'inizio della gara, viene sorteggiato l'Inseguitore Esplosivo, e cioè quello che avrà addosso una bomba. Quando il go-kart dell'Inseguitore Esplosivo tocca un altro go-kart, quest'ultimo riceve la bomba e si trasforma nell'Inseguitore Esplosivo. I giocatori che allo scadere del tempo non hanno la bomba vincono. Tieni d'occhio la riserva di carburante: se lo esaurirai, il tuo go-kart si muoverà molto lentamente diventando un bersaglio molto semplice per l'Inseguitore Esplosivo. Dopo un certo periodo di tempo, del carburante comparirà sul percorso.

Pollo (Chicken)

Questa è una sfida d'abilità per vedere chi riesce a fermarsi più vicino al punto indicato dopo una corsa di 400 metri.

Regole:

Il tuo go-kart comincerà a muoversi automaticamente non appena comincia la sfida. Premi il Tasto B per fermarti nel punto desiderato. Il personaggio che si ferma più vicino al punto indicato è il vincitore. Ricorda che potrai usare il freno solamente una volta.

Scuola Guida

Qui è dove potrai sostenere gli esami per ottenere le patenti di guida. Il primo esame potrà essere sostenuto solo dopo aver concluso al primo posto nella competizione Krazy Grand Prix Cup, ricevendo l'attestato per tentare di prendere una patente. Diventando il campione della Krazy Cup potrai provare a prendere la patente "Pro B Class". Dopo aver superato il test per la patente "Pro B Class" potrai prendere parte alle competizioni Hyper Cup e Premium Cup. Terminando al primo posto sia la Hyper Cup che la Premium Cup potrai provare a prendere la patente "Pro A Class". La patente "Pro A Class" è necessaria per correre nella competizione Champion Cup. Si dice che ci sia anche una patente "Pro S Class": sta a te scoprirlo!

Bacheca degli annunci (Rumor Billboard)

Visitando la Bacheca degli annunci potrai venire a conoscenza di una grande quantità di informazioni. Le nuove informazioni disponibili sono indicate dal simbolo "New" nella schermata del menù principale.

Salvataggio (Save)

I progressi durante il gioco possono essere salvati in 3 diversi file. Scegli il file dove vuoi salvare la posizione di gioco premendo in alto o in basso sulla Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. I dati salvati includono il nome del giocatore, gli attestati per prendere le patenti, le monete raccolte, i trofei vinti, l'ultimo personaggio utilizzato e i titoli conquistati.

*I titoli riflettono le caratteristiche del giocatore. Capirai meglio cosa vuol dire quando salverai il gioco per la prima volta...



Oggetti (Items)

Raccogliendo le campane sparse qua e là per il percorso durante il Grand Prix e le Prove libere riuscirai a mettere le mani su una varietà di oggetti differenti. Le campane blu danno potenza turbo al motore del tuo go-kart mentre le campane rosse forniscono altri tipi di oggetti. Non saprai quali sono gli oggetti fino al momento in cui avrai raccolto la campana. Premi il Tasto L per utilizzare gli oggetti raccolti.

Turbo

Velocità turbo. Particolarmente efficace se utilizzato dopo una sbandata o dopo uno scontro.

Invisibilità (Eye Wrap)

Il personaggio che raccoglie quest'oggetto si rende invisibile agli avversari per un certo periodo di tempo.

Bomba a Tempo (Time Bomber)

Quest'oggetto esplode 3 secondi dopo essere stato lasciato sul percorso. Tuttavia, la bomba esploderà prima di 3 secondi se un avversario entra in contatto con essa.

Super-Trapano (Scoop Drill)

Questo trapano apre un buco nel percorso. Cadere nel buco vuole dire perdere molto, molto tempo...

Barriera (Barrier)

Raccogliendo quest'oggetto il tuo personaggio sarà protetto dagli attacchi degli avversari per un determinato periodo di tempo.

Missile blu (Blue Missile)

Questo missile ha una traiettoria rettilinea, volando dritto davanti al personaggio che lo ha sparato, e può essere lanciato 3 volte. Fa sbandare il personaggio che viene colpito da esso.

Missile rosso (Red Missile)

Questo è un missile a ricerca calorica che segue il suo bersaglio ovunque esso si diriga. Quasi sempre colpisce il suo obiettivo.

Ghiaccio-scontro (Ice Crash)

Colonne di ghiaccio che si innalzano dal suolo e fanno sbandare i go-kart che dovessero entrare in contatto con esse.

Accumulatore elettrico (Electric Battery)

Tutti gli avversari sono colpiti da scariche elettriche.

Maialini (Pigs)

Tutti gli avversari vengono trasformati in maialini per un certo periodo di tempo. Un personaggio che viene trasformato in un maialino si muove a velocità ridotta e non può utilizzare oggetti.

Scintilla amica (Ally Spark)

La Scintilla amica fa comparire su schermo degli alleati del personaggio che la usa. Per un certo periodo di tempo, il personaggio si muoverà a velocità turbo ed è invincibile. È anche possibile far sbandare gli avversari andando a sbattere contro di loro.

Fai attenzione a non cambiare accidentalmente gli oggetti da utilizzare!

- * Gli oggetti che ti danno la velocità turbo che avrai raccolto si trasformeranno in altri di diverso tipo se toccherai una campana rossa.
- * Gli altri oggetti dei quali sei in possesso si trasformeranno in potenza turbo se raccoglierai una campana blu.
- * Se raccoglierai una campana rossa non trasforma in altri oggetti quelli dei quali sei già in possesso.



Negozi (Item Shop)

Acquista oggetti

Gli oggetti che puoi conquistare durante le Corse toccando le campane rosse possono essere acquistati nel negozio spendendo le monete raccolte in gara. Scegli l'oggetto da acquistare usando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

Equipaggiamento (Set Items)

Comprare gli oggetti non basta. Premi il Tasto L oppure R per accedere alla schermata dove potrai equipaggiare il tuo go-kart con gli oggetti acquistati. Potrai montare sul tuo veicolo fino a 3 differenti oggetti, con un Massimo di 2 per ciascun tipo di oggetto. In altre parole, il numero di volte che potrai utilizzare può essere aumentato fino a un massimo di 2 volte. Comunque, dovrai raccogliere durante la Corsa gli oggetti o altrimenti tutto sarà stato inutile. Per montare gli oggetti a bordo del tuo veicolo, premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale e scegli la voce "Set Item" (Scegli Oggetto) e premi il Tasto A. Accederai così alla lista di tutti gli oggetti che hai disponibili in questo momento. Premi la Croce Direzionale a destra e a sinistra per scegliere gli oggetti e premi il Tasto A per confermare le tue selezioni. Dopo che avrai equipaggiato il tuo go-kart con gli oggetti desiderati, premi il Tasto B per tornare alla schermata del menu principale.



Collegamento del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Di seguito troverai la spiegazione di come collegare correttamente più sistemi Game Boy Advance™ utilizzando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.

Oggetti di cui avrai bisogno

- Sistemi Game Boy Advance™ — Un sistema per ciascun giocatore
- Cartuccia di gioco "Konami Krazy Racing" — Una cartuccia per ogni giocatore
- Cavo di collegamento Game Link™ per Game Boy Advance™
Per 2 giocatori è necessario 1 cavo di collegamento Game Link™ per Game Boy Advance™

Come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

1. Assicurati che entrambi i sistemi Game Boy Advance siano spenti e inserisci le cartucce di gioco in ciascuno di essi.
2. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ inserendolo nel connettore esterno posto su ciascun sistema Game Boy Advance™.
3. Accendi ciascun sistema da gioco.
4. Vai a pagina 91 per informazioni sul sistema di controllo.

*Non collegare sistemi da gioco inutilizzati quando sei impegnato in sfide a 2 giocatori.

*Il giocatore il cui sistema da gioco Game Boy Advance è collegato tramite la presa di minori dimensioni è il Giocatore 1 (Player 1).

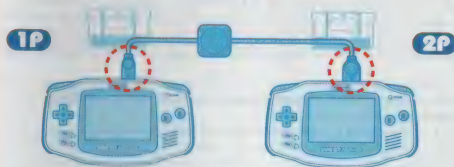
Consulta lo schema sulla destra per collegare correttamente ciascun sistema di gioco Game Boy Advance™ al cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.

(Nota la differenza nella misura delle prese)

Avvertenze per l'utilizzo del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Si verificheranno casi di malfunzionamento nei seguenti casi:

[Ansluitdiagram]



- Quando si utilizza un cavo diverso da quello Game Link™ per Game Boy Advance™
- Quando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ non è inserito correttamente
- Quando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ viene scollegato durante una partita
- Quando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ non è correttamente collegato a ciascuno dei sistemi da gioco
- Quando più di 2 sistemi sono collegati



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE “POPPING” SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge.
When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium.
Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging.
Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.

If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.

If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. **STOP PLAYING IMMEDIATELY** and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, involuntary movements, Disorientation.

DO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

Sit or stand as far from the screen as possible.

Play video games on the smallest available television screen.

Do not play if you are tired or need sleep.

Play in a well-lit room.

Take a 10 to 15 minute break every hour.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

**HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNSHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN,
BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!**

WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Achte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen. Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.

Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Frage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.

Frage Ihren Arzt!

BEACHTEN BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

- 1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
- 2. Spiele Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
- 3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
- 4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
- 5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]).
Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.

Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.

Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

– Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez votre Super NES[®] ou Nintendo^{®64} ne restez pas trop près de votre écran.

Éloignez-vous de votre écran le plus possible.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Jouez sur l'écran le plus petit possible.

Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

– Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience de la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. **NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Después de varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.

Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.

Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

- 1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
- 2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
- 3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
- 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
- 5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen

LEES DE VOLGENDE WAARSCHUWINGEN VOOR U OF UW KIND MET VIDEOGAMES SPEELT

WAARSCHUWING – VOORZORGSMATREGEEN

HET NIET NALEVEN VAN ONDERSTAANDE INSTRUCTIES KAN TOT GEVOLG HEBBEN DAT DE BATTERIJEN EEN 'PLOPPEND' GELUID MAKEN EN BATTERIJZUUR GAAN LEKKEN, HETGEEN LICHAAMELIJK LETSEL EN SCHADE AAN DE GAME BOY ADVANCE EN ACCESSOIRES TOT GEVOLG KAN HEBBEN. ALS DE BATTERIJ LEKT, WAS DAN DE HUID EN DE KLEDING DIE MET HET ZUUR IN AANRAKING ZIJN GEKOMEN GRONDIG. HOUD BATTERIJZUUR UIT DE BUURT VAN OGEN EN MOND. NEEM CONTACT OP MET DE FABRIKANT VAN DE BATTERIJ VOOR MEER INFORMATIE.

1. Gebruik in de Game Boy Advance alleen alkaline-batterijen. Gebruik geen gewone of andere niet-alkaline batterijen.
2. Gebruik niet gelijktijdig gebruikte en nieuwe batterijen (vervang alle batterijen tegelijkertijd).
3. Plaats de batterijen niet verkeerd om (de positieve [+] en negatieve [-] polen moeten in de goede richting wijzen). De contacten mogen niet worden kortgesloten.
4. Laat geen gebruikte batterijen in de Game Boy Advance zitten.
5. Gebruik geen combinatie van alkaline en zink-koolstof batterijen en combineer ook geen verschillende merken batterijen. Gebruik alleen de batterijen die worden aangeraden of batterijen van een gelijke kwaliteit.
6. Haal de batterijen uit de Game Boy Advance of accessoires als ze lange tijd niet worden gebruikt.
7. Laat het apparaat niet aan staan nadat de batterijen leeg zijn geraakt. Zet de Game Boy Advance altijd uit als je stopt met spelen.
8. Gooi batterijen niet in open vuur.
9. Gebruik geen oplaadbare batterijen zoals nikkel-cadmium-batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen nooit worden opgeladen.
10. Gebruik geen batterijen die zijn beschadigd.
11. Plaats of verwijder geen batterijen terwijl het systeem aan staat.
12. **ALGEMENE OPMERKING:** Oplaadbare batterijen dienen te worden verwijderd voordat ze worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.

WAARSCHUWING – TEGEN OVERBELASTING

het spelen van videogames kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten en huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als RSI of huidirritatie te voorkomen.

Neem om het uur een pauze van 10 á 15 minuten, ook als het niet nodig lijkt.

Als handen, polsen of armen vermoeid of pijnlijk aanvoelen, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren.

Als handen, polsen of armen, tijdens of na het spelen, pijn blijven doen, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

WAARSCHUWING – EPILEPSIE

Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk verlies van bewustzijn dat wordt veroorzaakt door lichtflitsen, zoals die voorkomen bij het kijken naar televisie of het spelen van videogames.

Dit kan ook voorkomen als zij niet eerder een dergelijke aanval hebben gehad.

Mensen die eerder last hadden van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoonden die verband houden met een epileptische aandoening dienen een arts te raadplegen voor met videogames wordt gespeeld. Ouders dienen hun kinderen in de gaten te houden als ze met videospellen aan het spelen zijn. **STOP ONMIDDELLIGK**

MET SPELEN en raadpleeg een arts als u of uw kind een of meer van de volgende symptomen vertoont: stuip trekkingen, samentrekkingen in ogen of spieren, verlies van bewustzijn, verandering van het gezichtsvermogen, ongecontroleerde bewegingen en desoriëntatie.

VOLG DE AANWIJZINGEN HIERONDER OM DE KANS OP EEN EPILEPTISCHE AANVAL ZO KLEIN MOGELIJK TE HOUDEN.

- . Zorg dat de afstand tot het beeldscherm zo groot mogelijk is.
- . Speel videogames op een zo klein mogelijk televisiescherm.
- . Speel niet bij vermoeidheid.
- . Speel altijd in een goed verlichte kamer.
- . Neem tijdens het spelen om het uur een pauze van 10 á 15 minuten.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO



PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [-] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnerne sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
Spegnerne sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. **NOTA GENERALE:** Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.

Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, brillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO** e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.



NOTES

Game Pak er i henhold til Game Pak design og specifikationer.

Game Pak er i henhold til Game Pak en accord avec:

Game Pak er i henhold til Game Pak getestet volgens:

Game Pak er i henhold til Game Pak cumple:

Game Pak er i henhold til Game Pak é conforme a:

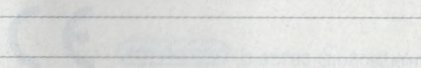
Game Pak er i henhold til Game Pak oppfyller kravene enligt:

Game Pak er i henhold til Game Pak opfylder kravene til:

Game Pak er i henhold til Game Pak täyttää seuraavat vaatimukset:

Game Pak er i henhold til Game Pak passer sammen med:

Game Pak er i henhold til Game Pak is in accordance with:



PLEASE PRINT THE FOLLOWING VERIFICATION AUTHORITY
FOR THE CE MARKING OF THE VERIFICATION
FOR THE CE MARKING OF THE VERIFICATION

Signature of the Verification Authority



NOTES

**Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cuple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:**

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 GroßBostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.



DISTRIBUTED BY **KONAMI of Europe GmbH.**, Postfach 56 01 80, 60406 Frankfurt, Germany
DISTRIBUTED BY **KONAMI of Europe GmbH.**, London Branch, Jubilee House 7/9 The Oaks Ruislip,
Middlesex HA4 7LF U.K.

DISTRIBUTED BY **KONAMI of Europe GmbH.**, Paris Branch, 23 Rue Cambon, 75001 Paris, France
DISTRIBUTED BY **KONAMI of Europe GmbH.**, Madrid Branch, Orense 34, Iberia Mart II 9th Floor,
Madrid, Spain

DISTRIBUTED BY **KONAMI of Europe GmbH.**, Amsterdam Branch, Royal Dam Centre Dam 3-7 1012 JS,
The Netherlands

KONAMI KRAZY RACERS is a trademark of KONAMI CORPORATION.



,"KONAMI" are registered trademark of KONAMI CORPORATION.

© 2001 KONAMI & KCE Tokyo © KCEO © KCE Japan, Inc.

KONAMI®